PASSATEMPOS • QUADRINHOS • CURIOSIDADES

Abril 50 anos

RECREIO

R$ 3,90
Ano 1 • Nº 2
23/3/2000

Alguém tem ketchup aí?

A dieta radical das PLANTAS CARNÍVORAS

Você é um mestre Pokémon?

Faça nosso teste e descubra!!!

Dê um pulo no mundo dos SAPOS e das PERERECAS

LIVRO DE CAPA DURA
O primeiro da coleção DE OLHO NO MUNDO

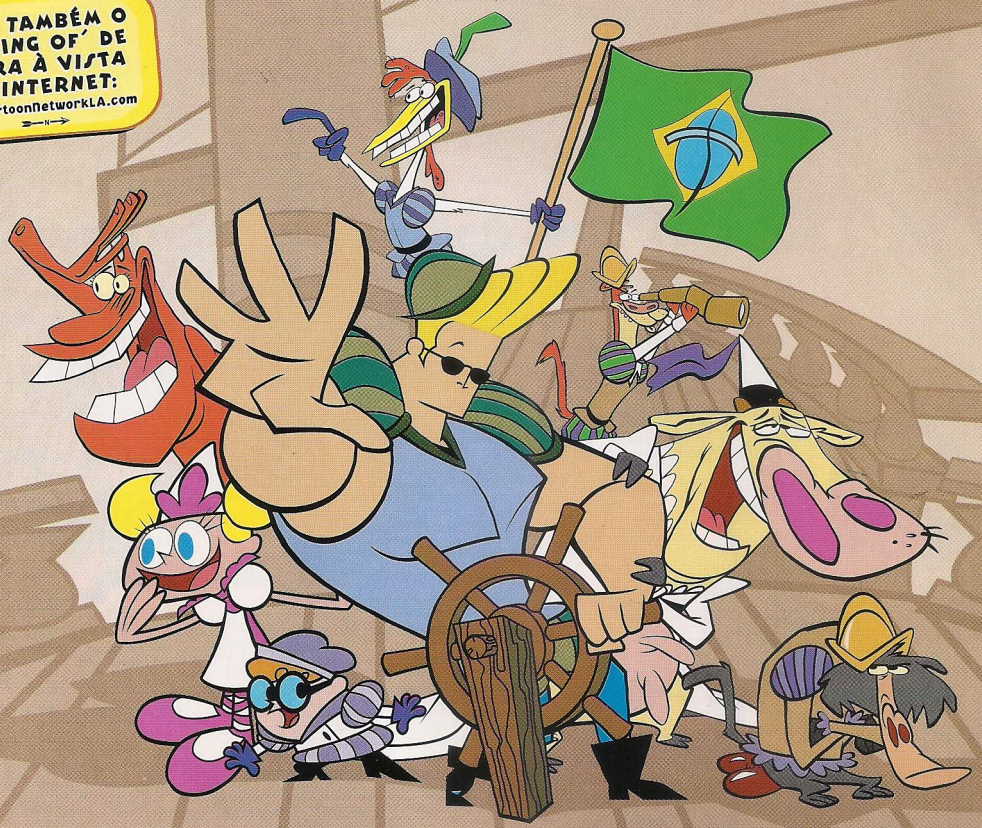
NOVOS FASCÍCULOS da enciclopédia PARA SABER MAIS

GRÁTIS

ISSN 1517-7467 12788/1 02

TERRA À VISTA
DESCUBRA O BRASIL QUE NEM CABRAL VIU!

VEJA TAMBÉM O 'MAKING OF' DE TERRA À VISTA NA INTERNET:
www.CartoonNetworkLA.com



Cartoon Network Apresenta

TERRA À VISTA

Até o dia 22 de abril, você vai embarcar numa viagem histórica no Cartoon Network. ***TERRA À VISTA,*** uma novela inédita, original e exclusiva sobre o Descobrimento do Brasil. Veja Johnny Bravo como Johnny Vaz de Caminha, comandando um elenco milionário que mostra a história que nunca foi contada, provavelmente por ser mentira. Confira os horários de exibição e não perca o último episódio no dia 22 de abril. Assista ***TERRA À VISTA*** no Cartoon Newtork, a maneira mais pirada de celebrar os 500 anos de Brasil.

CARTOON NETWORK™
O MELHOR LUGAR PARA CARTOONS

www.CartoonNetworkLA.com

TM & © 2000 Cartoon Network

RECREIO

AQUI TEM

4 PASSATEMPO — **Cena maluca**

6 CURIOSIDADES — **Coisas legais de saber**

8 PASSATEMPO — **Jogo dos sete erros**

10 TESTE — **Você é um Pokemaníaco?**
Mostre tudo o que sabe sobre os monstros.

12 FAZENDO ARTE — **Pikachu de papel**
Faça um Pokémon de origami.

14 BATE-PAPO — **O animador dos Pokémon**
Conheça quem dá vida ao desenho.

16 GAMES — **Entre na brincadeira**
Jogue com os Pokémon.

17 PASSATEMPO — **Você é craque com números?**

18 NATUREZA — **Plantas carnívoras**
Descubra o que elas comem.

20 PASSATEMPO — **Cadê?**

26 BICHOS — **Sapos e pererecas**
Saibas mais sobre estes animais.

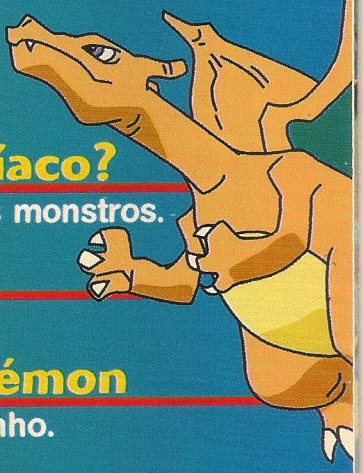
28 ERA UMA VEZ — **Os Frogs**
Um poema apaixonado.

31 **QUADRINHOS**

39 DIVIRTA-SE — **Dicas de livros, CD-ROM e jogos**

40 CORREIO — **Seu espaço na RECREIO**

42 DESAFIO — **Adivinhe quem está na foto**



GAMMA

FOTO CAPA: GLORIA JAFET

PASSATEMPO

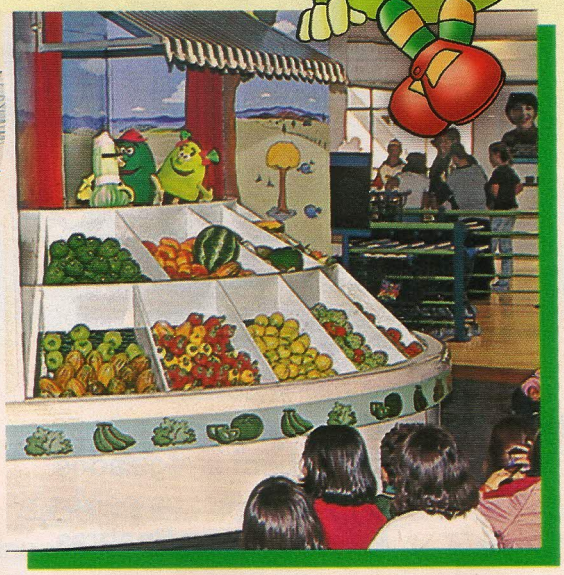
CENA MALUCA

Há sete coisas estranhas nesta cena. Você consegue encontrá-las?

Respostas na página 42.

ILUSTRAÇÃO: FERRÉ

Pão de Açúcar Kid's. O primeiro supermercado educacional do mundo.

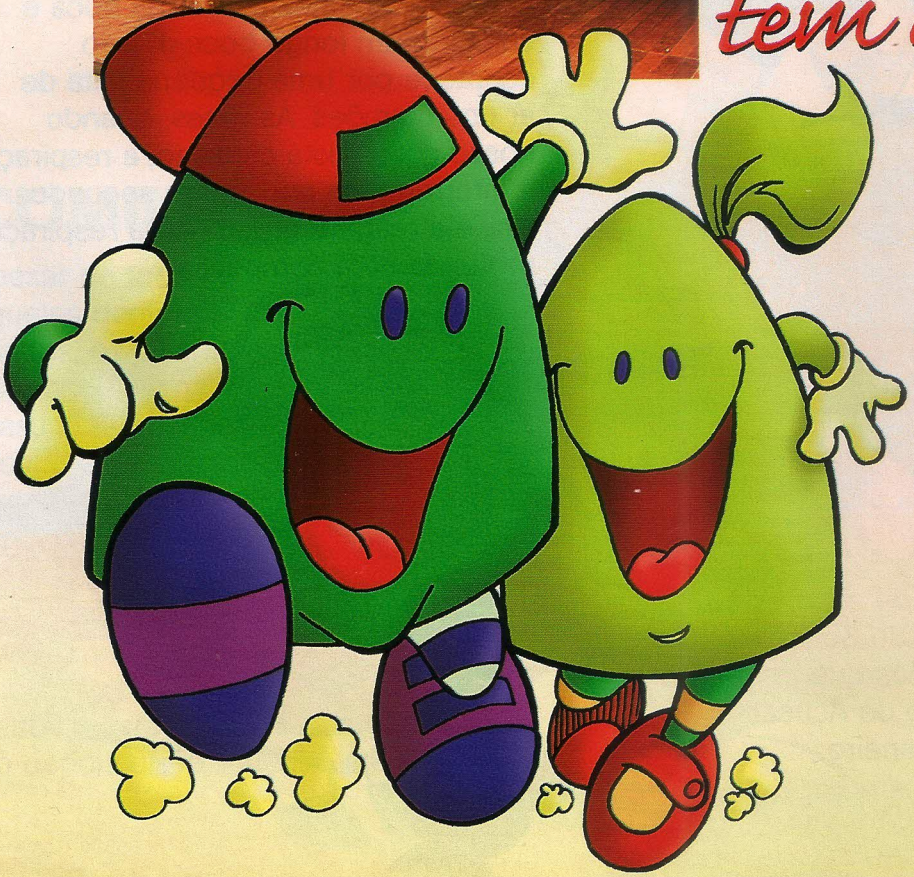


TVzinha Pão de Açúcar. Um show educativo ao vivo.

Submarino P.A. Kid's. Para você aprender sobre a vida nos mares e nos rios.

Pão de Açúcar Kid's. Aqui tem diversão!

O Pão de Açúcar Kid's é o primeiro supermercado do mundo feito só para as crianças! Você aprende com muita diversão: submarino, TVzinha Pão de Açúcar ao vivo, oficinas de artes, jogos educativos e muito mais. Tudo acompanhado por monitores treinados. Estamos esperando você! Apareça: Rua Teodoro Sampaio, 1.933 - Pinheiros - SP. Horário: de 3ª à Sábado, das 8 às 20 horas. Domingos: das 10 às 19 horas. A entrada é grátis.

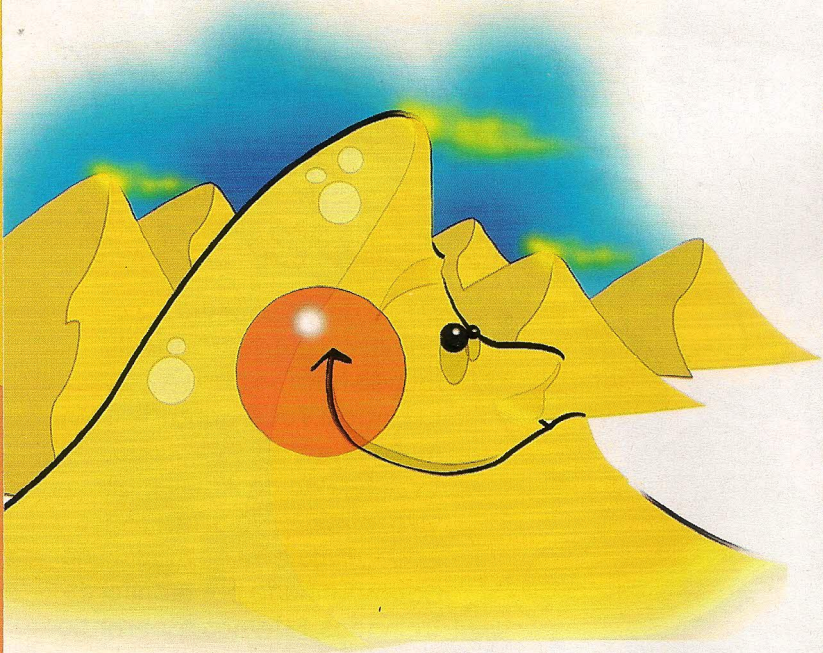


Pão de Açúcar Kid's

J.COCCO

OLHO VIVO

Depois de um dia agitado, nada melhor do que uma boa soneca. Até os peixes sabem disso! Durante a noite, alguns desses animais param para descansar. Os mais espertos procuram até um esconderijo para não serem vistos por inimigos comilões. Mas sono de peixe não é como o nosso. Mesmo quando dormem, eles ficam com os olhos bem arregalados. A explicação é simples: os peixes não têm pálpebras.



AI, QUE SONO!!!

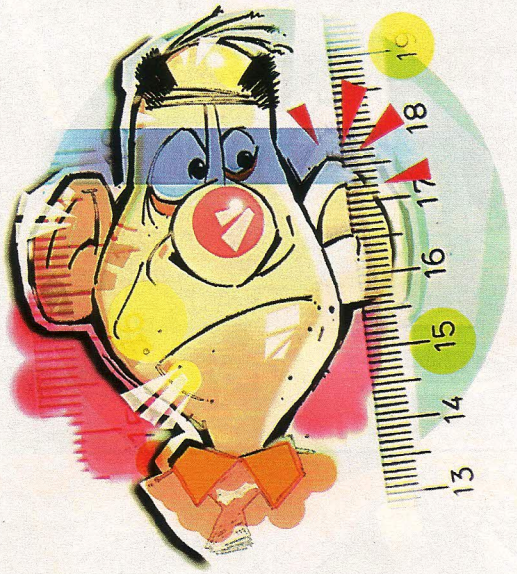
Nem sempre dá para disfarçar que estamos com sono. Mesmo sem querer, acabamos abrindo a boca e soltando um longo bocejo! Isso acontece por uma pequena falta de ar nos pulmões. Às vezes, quando nosso corpo está cansado, a respiração é interrompida por alguns segundos. Daí, ele reage e produz uma respiração profunda para compensar.

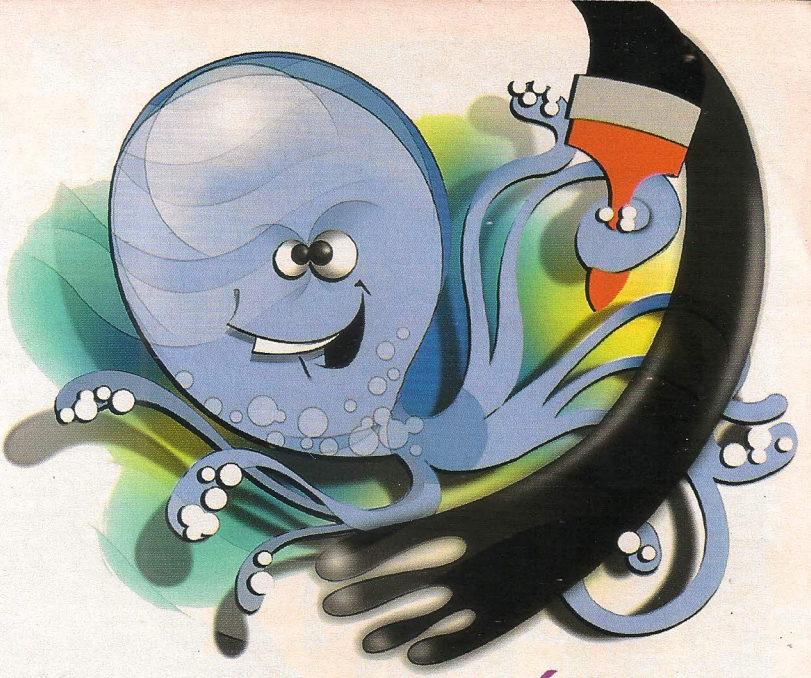
MONTANHAS DE AREIA

Gigantescas dunas de areia estão espalhadas pelo deserto do Saara, na África. Algumas são tão grandes que poderiam cobrir todo o Pão de Açúcar, no Rio de Janeiro.

ELES NÃO PARAM DE CRESCER

Você pode não ser narigudo e nem orelhudo, mas o seu nariz e as suas orelhas não param de crescer. Eles são formados por um conjunto de células que continua aumentando mesmo quando as pessoas ficam adultas.





POLVO MÁGICO

Sabe aquele truque em que o mágico desaparece no meio de uma nuvem de fumaça? É mais ou menos isso que o polvo faz para despistar peixes grandes e famintos. Quando está em perigo, ele solta uma tinta preta que deixa a água toda escura. O inimigo fica sem ver nada e o polvo aproveita para dar no pé.

COMILANÇA

Apesar de todos aqueles dentes afiados, os jacarés e os crocodilos não mastigam a comida. Eles arrancam pedaços das suas presas e os engolem por inteiro. Por isso, ficam paradões e indefesos durante um tempão, enquanto o seu estômago trabalha para digerir a refeição. Só depois disso voltam à atividade.

ILUSTRAÇÕES: WANDER MENDES

PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Os desenhos abaixo parecem iguais, mas existem sete diferenças entre eles. Quais são?

ILUSTRAÇÃO: ATTÍLIO

Respostas na página 42.

KERO-SHAKE

bebida para quem gosta de agito

Tá afim de um shake? Kero-Shake está na mão, prontinho pra tomar. Maneiro pra matar a sede, na medida certa pra levar no lanche. Aquele pique, a qualquer hora do dia!

Cremoso, feito de puro leite de coco, direto da polpa da fruta. Você só escolhe o sabor: coco, chocolate ou morango.

Kero-Shake
Agite e beba.
Beba e agite!

www.kerococo.com.br

Serviço de Atendimento ao Consumidor
0800 55 7020

AZUL P&P

teste

VOCÊ É UM

Responda às perguntas e veja o

1 Com quem Pikachu lutou no primeiro episódio da série?

- ☐ A - Dragonite
- ☐ B - Electabuzz
- ☐ C - Spearow

2 Quais são as evoluções de Caterpie?

- ☐ A - Slowpoke e Slowbro
- ☐ B - Metapod e Butterfree
- ☐ C - Poliwhirl e Poliwrath

3 Onde podemos encontrar Clefairy?

- ☐ A - Na Montanha da Lua
- ☐ B - Em troncos de árvores ocas
- ☐ C - Em bosques e florestas

4 Qual é a espécie de Meowth?

- ☐ A - Tartaruga
- ☐ B - Gato
- ☐ C - Inseto

5 Qual é a forma evoluída de Pikachu?

- ☐ A - Raichu
- ☐ B - Ponyta
- ☐ C - Zapdos

6 Quem foi que criou a Pokéagenda?

- ☐ A - Brock
- ☐ B - Professor Carvalho
- ☐ C - Gary

7 Em que cidade vive Ash?

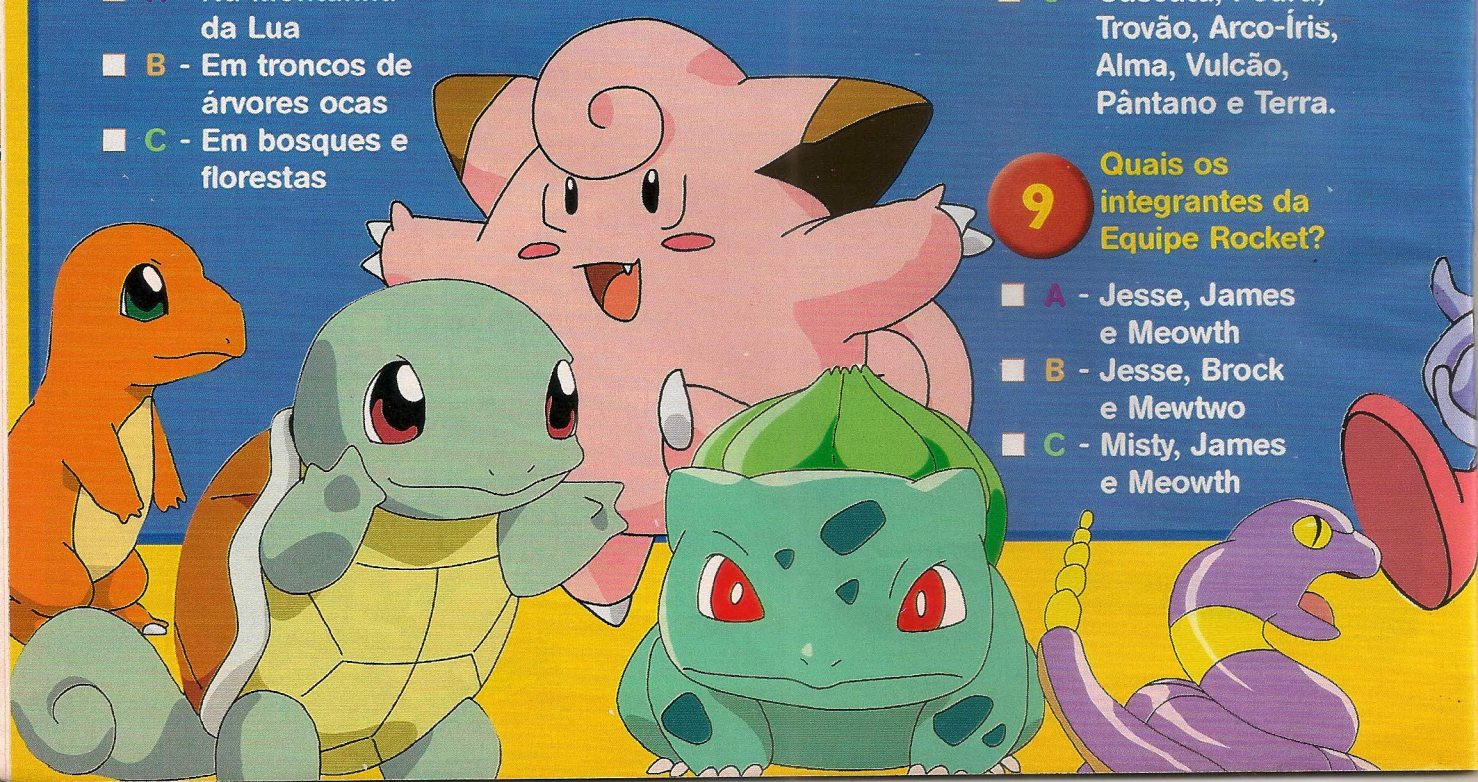
- ☐ A - New Island
- ☐ B - Celurean
- ☐ C - Pallet

8 Quais são as oito insígnias que Ash precisa conquistar para se tornar um mestre Pokémon?

- ☐ A - Fogo, Relâmpago, Correnteza, Cometa, Furacão, Temporal, Sol e Tormenta
- ☐ B - Terremoto, Lama, Raio, Cachoeira, Nuvem, Água, Estrela e Ar
- ☐ C - Cascata, Pedra, Trovão, Arco-Íris, Alma, Vulcão, Pântano e Terra.

9 Quais os integrantes da Equipe Rocket?

- ☐ A - Jesse, James e Meowth
- ☐ B - Jesse, Brock e Mewtwo
- ☐ C - Misty, James e Meowth



POKEMANÍACO?

quanto você sabe sobre os Pokémon.

10 Misty é especialista em que tipo de Pokémon?

- A - Psíquico
- B - Água
- C - Terrestre

11 O que as três cabeças de Dodrio representam?

- A - A riqueza, a miséria e a ira
- B - A tristeza, a alegria e a raiva
- C - A vida, a morte e a solidão

12 Com que velocidade Rapidash pode correr?

- A - 80 mph
- B - 370 mph
- C - 150 mph

13 Qual é o único Pokémon capaz de enfrentar Mewtwo de igual para igual?

- A - Mew
- B - Meowth
- C - Marril

14 Quantas cabeças tem Exeggutor?

- A - Quatro
- B - Duas
- C - Três

15 Qual é o nome do próximo filme?

- A - Emperor of the Crystal Tower
- B - Revelation - Lugia
- C - Lord of the Unknown Tower

PLACAR

0 a 5 respostas certas: Para ser um pokemaníaco, você precisa mergulhar de cabeça no mundo de Pikachu e companhia. Mas não desanime, rapidinho você chega lá.

6 a 10 respostas certas: Você tem futuro, mas deve prestar mais atenção em pequenos detalhes.

11 a 15 respostas certas: Parabéns! Você é um verdadeiro conhecedor do universo Pokémon. Ash adoraria tê-lo como companheiro.

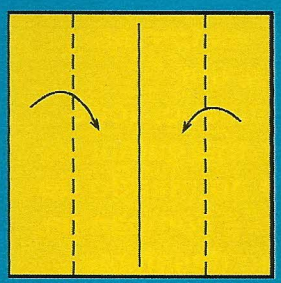
Respostas: 1)C / 2)B
3)A / 4)B / 5)A / 6)B / 7)C
8)C / 9)A / 10)B / 11)B
12)C / 13)A / 14)C / 15)B

FAZENDO ARTE

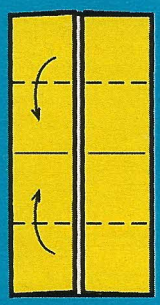
PEGUE O

Quer ser um treinador Pokémon? Então, siga o passo-a-passo e tenha um Pikachu só para você!

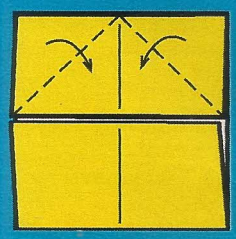
VOCÊ VAI PRECISAR DE: • um quadrado de papel



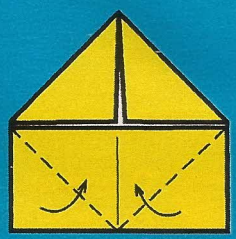
1 Dobre o papel ao meio para fazer o vinco. Dobre as laterais até o centro.



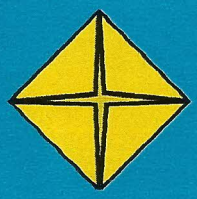
2 Dobre o papel ao meio na vertical. Depois, dobre as laterais até o centro.



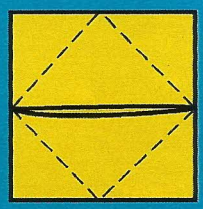
3 Dobre as pontas superiores para formar um triângulo.



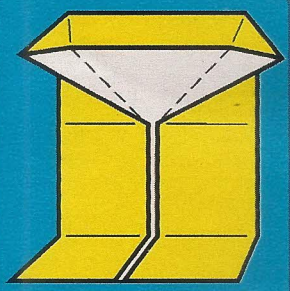
4 Faça o mesmo na parte inferior.



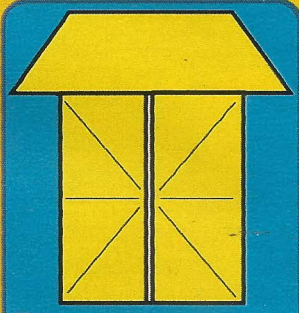
5 A figura vai ficar assim.



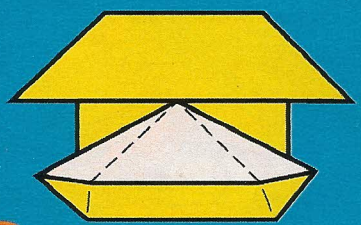
6 Agora, desdobre.



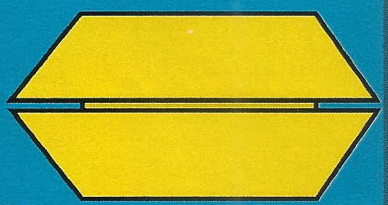
7 Desdobre de novo. Abra a parte superior como mostra o desenho.



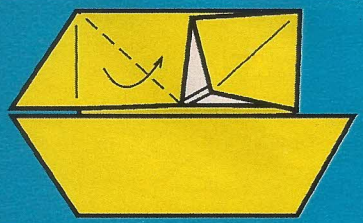
8 Vai ficar parecido com um barquinho ao contrário.



9 Faça o mesmo na parte inferior.

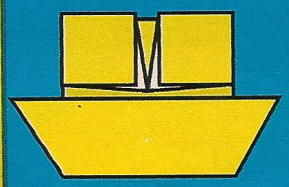


10 A dobradura terá esta forma.

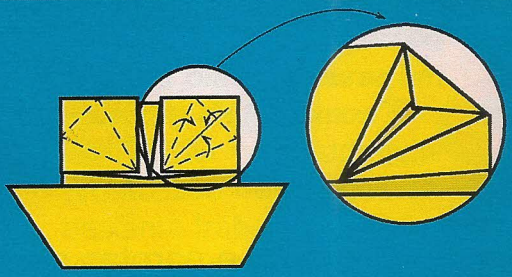


11 Empurre as pontas para dentro.

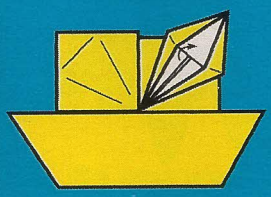
SEU PIKACHU



12 A dobradura ficará com dois quadrados.

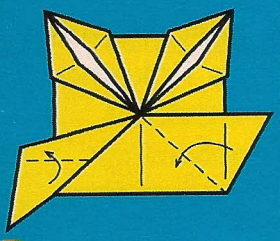


13 Dobre as pontas dos quadrados como no desenho e desdobre.

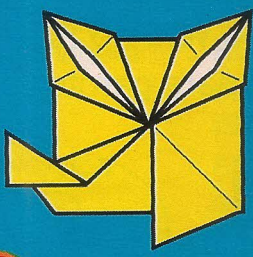


14 Usando os vincos, puxe a ponta dos quadrados formando dois losangos.

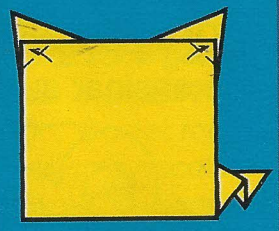
15 Dobre a ponta de baixo como no esquema.



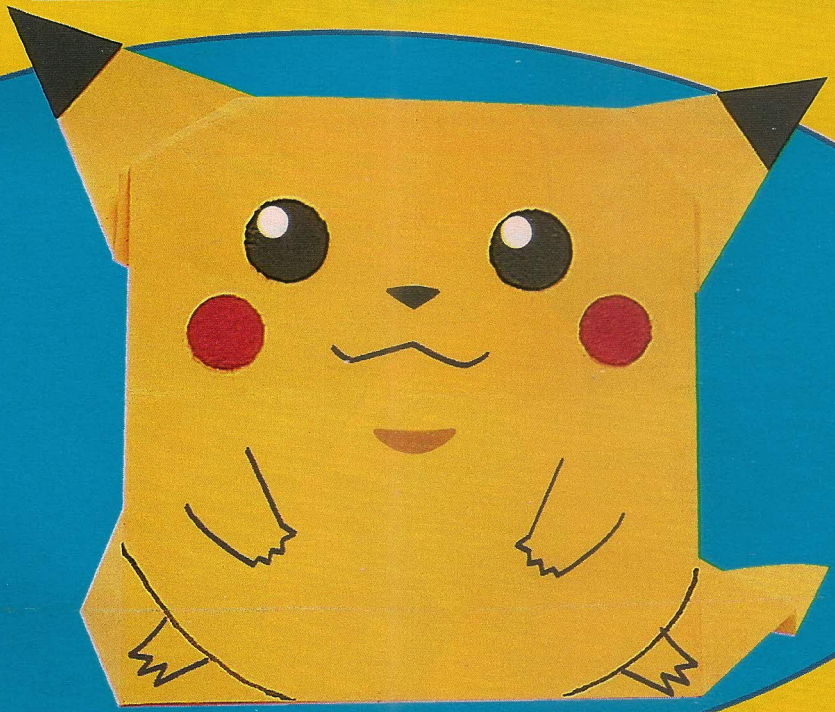
16 Comece a dobrar a ponta direita.



17 A dobradura vai ficar assim.



18 Vire a figura e dobre as pontas do quadrado.



Agora, é só desenhar a carinha do Pikachu.

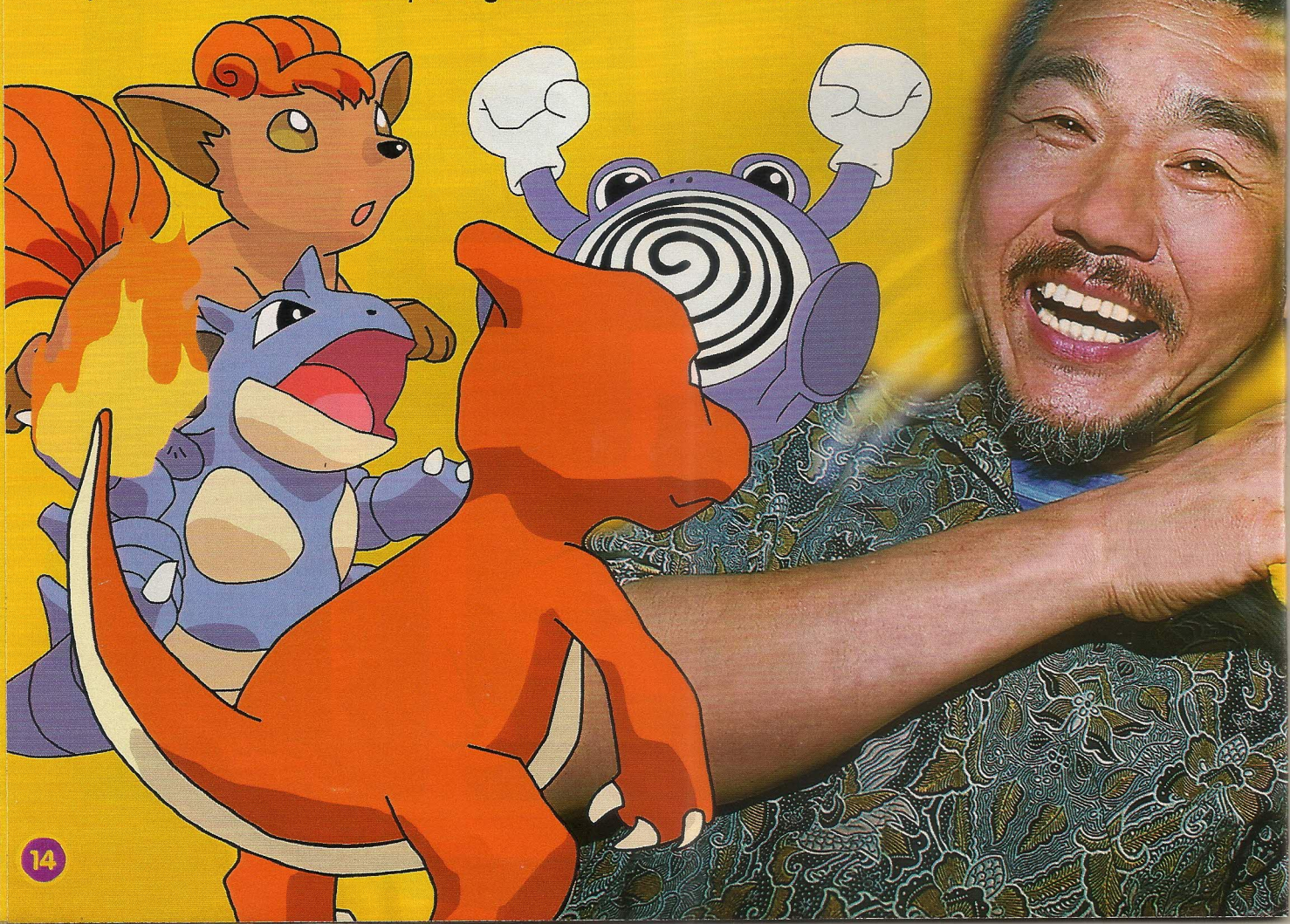
BATE-PAPO

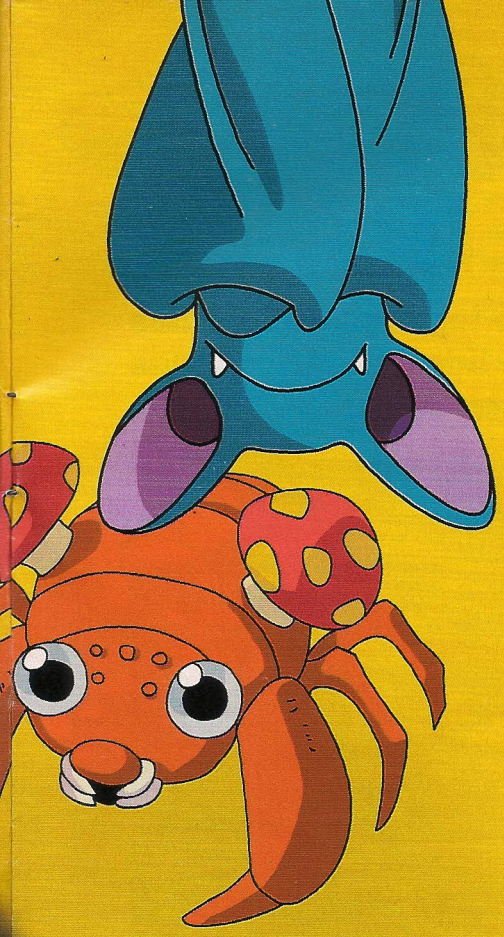
O homem que dá vida aos Pokémon

O japonês **Megumu Ishiguro** tem um dos melhores empregos do mundo. Ele faz a animação dos desenhos dos Pokémon!

Mesmo tão ocupado, afinal os monstrinhos são o maior sucesso na TV e no cinema, ele veio ao Brasil para ensinar sua arte para garotos e garotas de 11 a 15 anos. Ishiguro gostou muito do país e descobriu tantos talentos novos que até gostaria de ter uma escola por aqui.

Entre uma aula e outra, ele conversou com a RECREIO sobre seu trabalho e os Pokémon.





Para inventar as expressões que Pikachu e sua turma mostram na TV, o animador Megumu Ishiguro está sempre fazendo caretas.

JULIO VILELA

RECREIO • *O que faz um animador?*
ISHIGURO • Dá vida a personagens. No caso dos Pokémon, é muito divertido fazer isso!

RECREIO • *Quanto tempo demora para preparar um episódio de Pokémon?*
ISHIGURO • Até tudo ficar pronto, são três meses de bastante trabalho. Afinal, temos de transformar uma história que está apenas escrita no papel em desenho animado. Além de todos os movimentos dos personagens, desenhamos também o cenário e depois colocamos as cores. Por último, fazemos a filmagem.

RECREIO • *Fazer a animação dos Pokémon é muito difícil?*
ISHIGURO • Sim. Cada personagem tem suas características e uma personalidade. Nós precisamos pensar em tudo isso. Quando fazemos o Pikachu soltando raios, por exemplo, costumamos imitar a cara dele para saber qual expressão devemos desenhar. Por isso eu e minha equipe estamos sempre fazendo caretas!

RECREIO • *É mais difícil dar vida ao Ash ou ao Pikachu?*
ISHIGURO • O Pikachu é um rato e é muito mais complicado fazer animação de animais. Temos de ficar observando o comportamento dos bichos na natureza para depois poder desenhá-los.

RECREIO • *Do que você gostava de brincar quando era criança?*
ISHIGURO • Adorava desenhar aviões, navios e meios de transporte grandes, que pudessem me levar para muito longe!

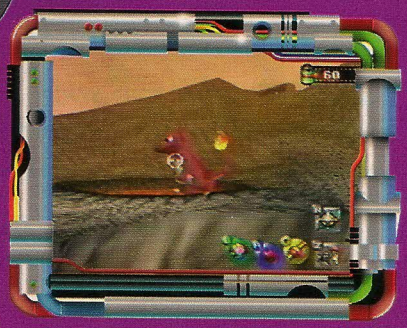
RECREIO • *E você gostou de conhecer o Brasil?*
ISHIGURO • Gostei muito. Adoraria ter uma escola de animação aqui. Conheci jovens muito talentosos e se pudesse levaria alguns para trabalhar comigo.

RECREIO • *O que é preciso para ser um bom animador?*
ISHIGURO • Ser muito observador, além de bom desenhista.

RECREIO • *Você sabe o nome de todos os Pokémon?*
ISHIGURO • Que nada! Eles são muitos e eu não consegui decorar o nome de todos ainda...

ENTRE NA BRINCADEIRA

Se assistir ao desenho dos Pokémon já é legal, participar das aventuras dessa turma é ainda mais divertido. Há vários jogos de videogame para você brincar de Pikachu com seus amigos.



FOTOGRAFE TODOS!

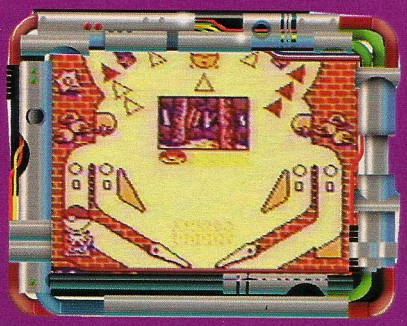
Pokémon Snap / Nintendo 64

Em *Pokémon Snap*, o professor Carvalho escolhe você para fotografar os monstrinhos e criar um álbum para sua coleção. A bordo de uma nave você viaja entre sete estágios, passeando por praias, vulcões e até pelo espaço para encontrar diferentes espécies de Pokémon. O segredo é prestar muita atenção aos detalhes dos cenários para encontrar os bichos mais difíceis.

Pokémon Stadium / Nintendo 64

EM COMBATE!

Como Ash faz na TV, em *Pokémon Stadium* o jogador controla os monstrinhos em combates divertidos para tornar-se um mestre. Você monta sua equipe e precisa usar estratégia e inteligência para escolher o Pokémon mais adequado para a competição, lembrando que nem sempre vence o mais forte.



CHEIO DE SEGREDOS

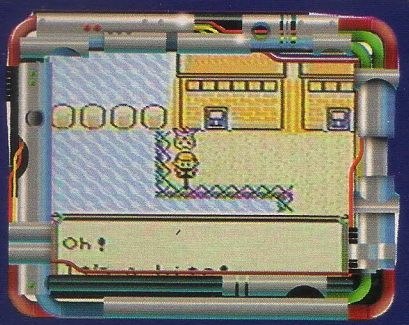
Pokémon Pinball / Game Boy

Pokémon Pinball é como um daqueles jogos de fliperama em que você tem de acertar alvos, rebatendo uma bolinha. Há duas opções de mesa: a azul e a vermelha e cada uma tem seus segredos. Acertando a bola nos lugares certos, o jogador captura os Pokémon, consegue fazê-los evoluir e até descobre minijogos bem legais.

Pokémon Azul, Amarelo e Vermelho / Game Boy

TROQUE COM OS AMIGOS

São três jogos parecidos: Pokémon Amarelo, Azul e Vermelho, todos para o *Game Boy*. Você assume o comando de Ash e começa seu treinamento com o professor Carvalho, com o objetivo de capturar muitos monstrinhos e treiná-los. É possível também conectar dois Game Boy para trocar bichos de um jogo para o outro.



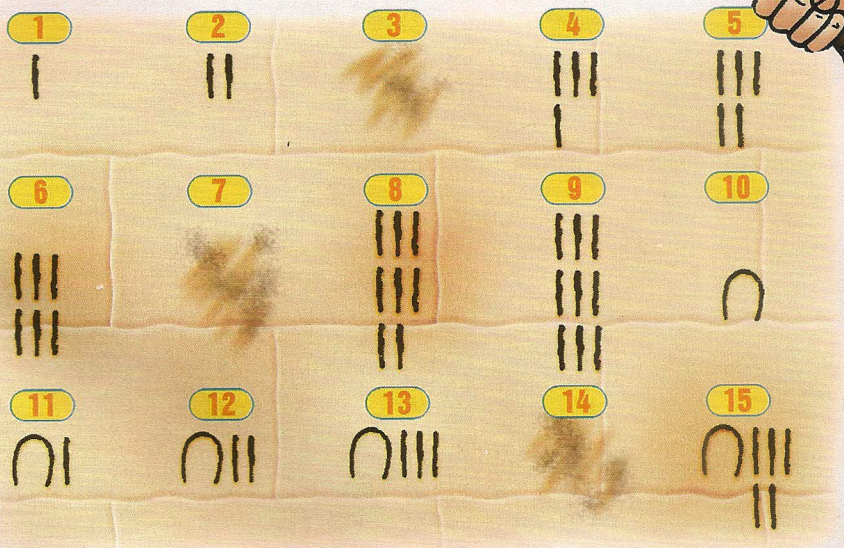
PASSATEMPO

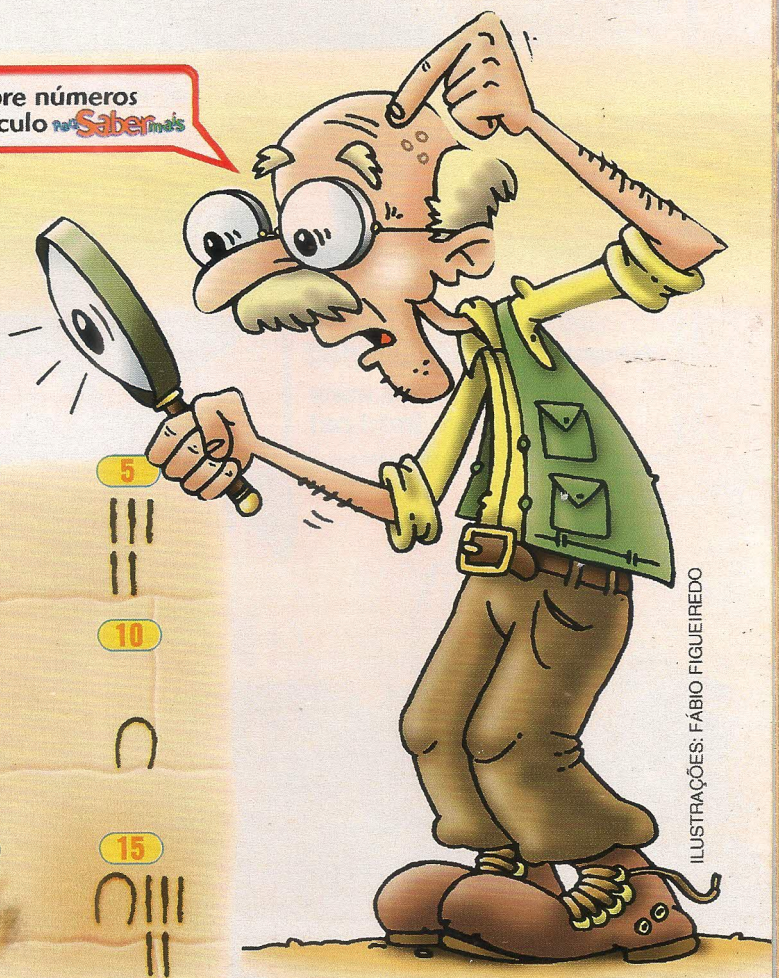
FIQUE DE OLHO

Para enterrar o osso, o cachorro tirou todas as pedras do lugar. Você é capaz de achar nesta pilha cinco pedras que não tocam outras com o mesmo número?

ENIGMA

O arqueólogo descobriu uma inscrição que mostra como os antigos egípcios escreviam os números de 1 a 15. Seguindo a seqüência, você não quer ajudá-lo a completar os números que estão apagados?





ILUSTRAÇÕES: FÁBIO FIGUEIREDO

Respostas na página 42.

Insetos, aranhas e lagartixas são o prato predileto de algumas plantas. É claro que não estamos falando de qualquer planta, mas sim das famosas carnívoras!

Nhaaac!!!

GAMMA / ERIC TOURNERET

As plantas carnívoras têm este nome porque capturam e digerem seres vivos. Mas você não precisa ter medo. Elas são tão pequenas e delicadas que não oferecem perigo para nós.

Existem cerca de 550 espécies dessas plantas no mundo. Os cientistas acham que as primeiras surgiram na Terra há uns 65 milhões de anos, na época dos dinossauros! A maioria se alimenta apenas de animais minúsculos, mas algumas podem capturar pequenos pássaros e roedores.

ARMADILHA

As plantas carnívoras atraem bichinhos com suas cores e perfume, mas cada espécie tem um jeito de prendê-los. Algumas se fecham, aprisionando o inseto quando ele se aproxima. Outras capturam a presa com seus pêlos pegajosos. E há ainda as que têm folhas colantes. É só um bicho pousar nelas e não consegue mais sair!

Para digerir a comida, as carnívoras usam umas substâncias chamadas enzimas. Elas dissolvem a presa, que é absorvida pelas folhas.

Quando o inseto pousa sobre esta planta, não tem mais jeito! As folhas se fecham e o bicho já era!

GAMMA

GAMMA

Para atrair os insetos, as plantas carnívoras soltam néctar, que é um líquido doce.

REFORÇO ALIMENTAR

As plantas carnívoras comem animais porque vivem em solos pobres, com poucos nutrientes. Por isso, precisam de alimento extra para compensar o que as raízes não tiram do solo.

No Brasil, existem mais de 80 tipos dessas plantas. Somos o segundo país com maior número de espécies. O primeiro é a Austrália.

Mais carnívoras...

www.mcef.ep.usp.br/carnivoras/ **(em português)**

www.sarracenia.com/faq.html **(em inglês)**

XICO BUNY

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO FIGUEIREDO

PASSATEMPO

Cadê?

Morar neste prédio é para quem não gosta de sossego. Você é capaz de encontrar no meio desta bagunça os desenhos que estão em destaque?

Respostas na página 42.

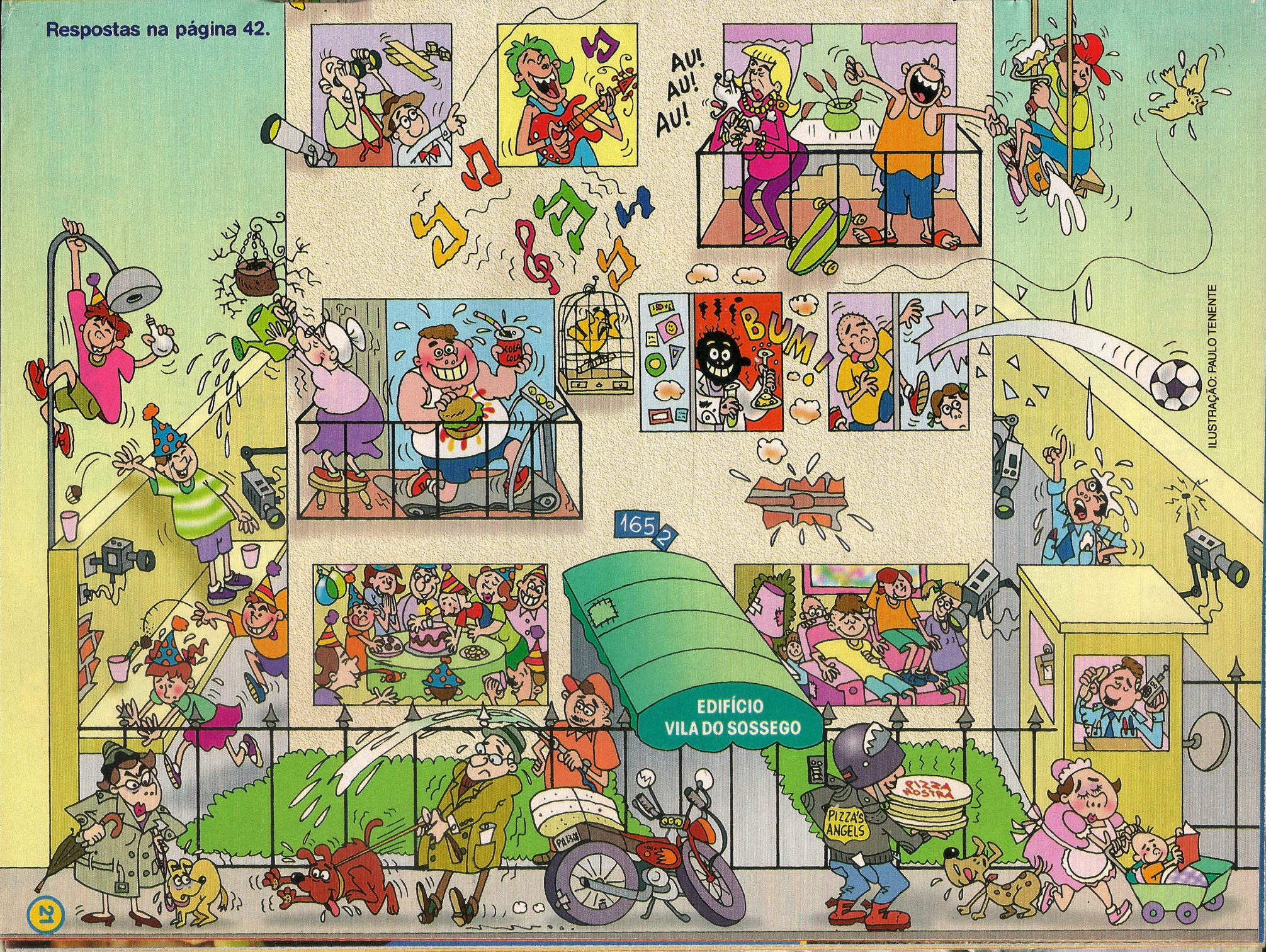
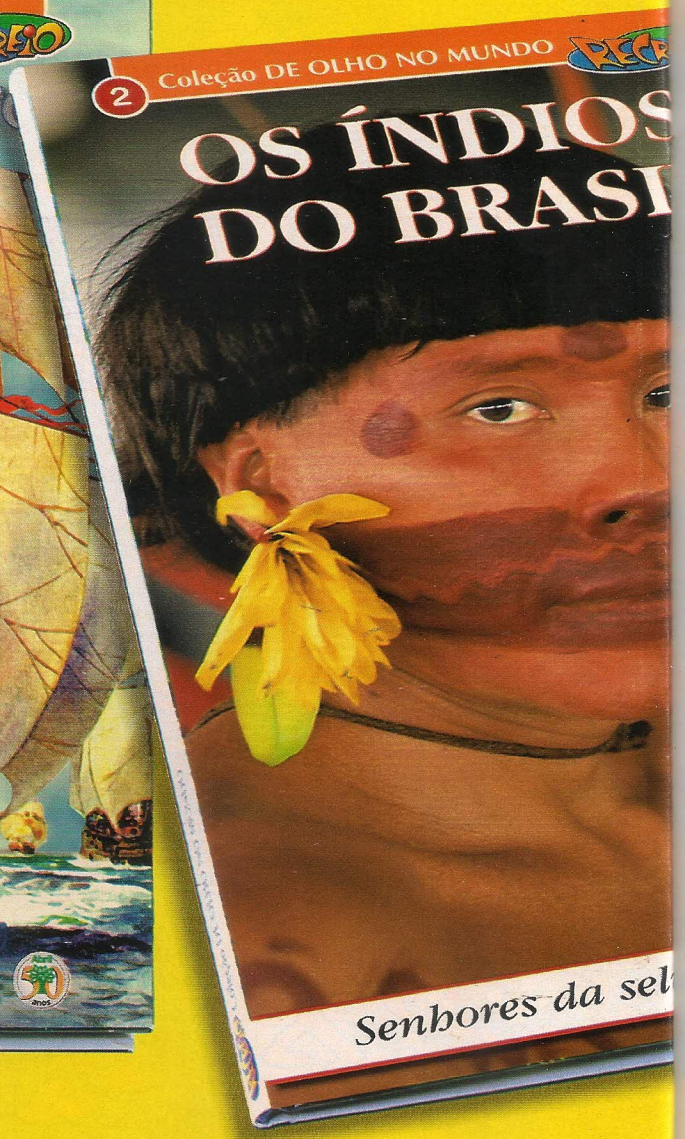


ILUSTRAÇÃO: PAULO TENENTE

CONTINUE COLECIONA



Não perca, na semana que vem, o segundo livro da coleção **DE OLHO NO MUNDO**, mostrando um monte de coisas sobre os índios. São tantas novidades, que você não vai mais parar de ler. **DE OLHO NO MUNDO**. Seja um curumim esperto e colecione.

Quer saber?

ANDO, CARA-PÁLIDA.

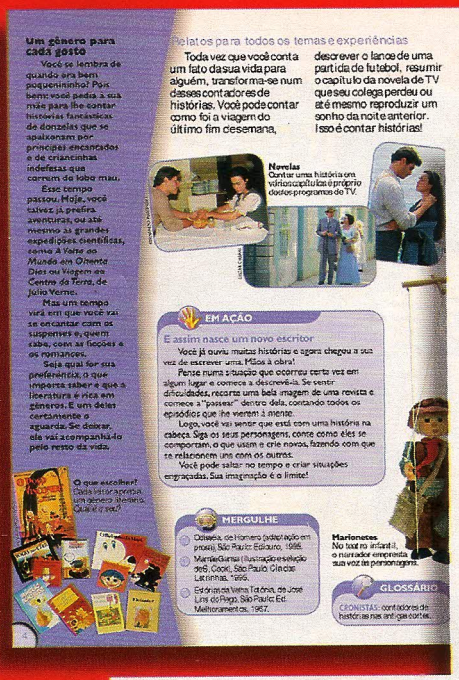
Neste volume, você viaja para grandes aldeias e fica por dentro das danças, pinturas, costumes e de tudo o que envolve o universo do índio brasileiro.

Colecione!

RECREIO

Abril

TIRAR BOAS NOTAS NUN



Um gênero para cada gosto

Você se lembra de quando era bem pequeninho? Pois bem: você pedia a sua mãe para lhe contar histórias fantásticas de dragões que se apaixonam por princesas encantadas e de criancinhas indefesas que correm de lobo mau.

Esse tempo passou. Hoje, você talvez já prefira aventuras, ou até mesmo as grandes expedições científicas, como *A Terra: os Mundos em Órbita* ou *Viagem ao Centro da Terra*, de Júlio Verne.

Mas um tempo virá em que você vai se encantar com os suspenses e, quem sabe, com as ficções e os romances.

Seja qual for sua preferência, o que importa saber é que a literatura é rica em gêneros. E um deles certamente o aguarda. Se deixar, ele vai acompanhá-lo pelo resto da vida.

O que escolher? Deixe isto aqui, um aparo diferente. Quase o mesmo.

Relatos para todos os temas e experiências

Toda vez que você conta um fato da sua vida para alguém, transforma-se num desses contadores de histórias. Você pode contar como foi a viagem do último fim de semana, descrever o lance de uma partida de futebol, resumir o capítulo da novela de TV que seu colega perdeu ou até mesmo reproduzir um sonho da noite anterior. Isso é contar histórias!

Novelas
Contar uma história em vários capítulos é o próprio dos programas de TV.

EM AÇÃO

E assim nasce um novo escritor

Você já ouviu muitas histórias e agora chegou a sua vez de escrever uma. Mãos à obra!

Pense numa situação que ocorreu certa vez em algum lugar e comece a descrevê-la. Se sentir dificuldades, recorra a uma bela imagem de uma revista e comece a "passear" dentro dela, contando todos os episódios que lhe vierem à mente.

Logo, você vai sentir que está com uma história na cabeça. Siga os seus personagens, conte como eles se comportam, o que usam e crie novos, fazendo com que se relacionem uns com os outros.

Você pode saltar no tempo e criar situações engraçadas. Sua imaginação é o limite!

MERGULHE

- Odisséia, de Homero (adaptação em prosa), São Paulo: Editora, 1996.
- Marie Gurnia (ilustração e seleção). 365 Contos. São Paulo: Círculo de Leitores, 1995.
- Histórias de Vera Tatiana, de José Luís do Rego. São Paulo: Ed. Melhoramentos, 1967.

Marionetes
No teatro infantil, o narrador empresta sua voz às personagens.

GLOSSÁRIO
CRONISTAS: contadores de histórias nas antigas cortes.

Um conto, ponto a ponto

Quando você ouve ou lê uma história, pode não perceber que ela tem vários elementos. Mas quando você cria uma, deve saber o que compõe a narrativa.

Aventuras pedem ação, acima de tudo. Colocados numa seqüência lógica, os fatos dão ao conto um começo, um meio e um fim.

Se você for um escritor muito criativo, pode começar pelo fim e inverter a ordem do relato. Mas cuidado! O leitor precisa entender o que você está querendo dizer!

Ações são feitas por personagens. Quanto mais você os descreve, mais reais eles parecem. Por isso, é importante não economizar detalhes sobre os seus personagens.

A maneira como se juntam as ações de uma história é o enredo. Cada autor as organiza de uma forma original.

Na Terra ou na Lua. Ontem, hoje ou amanhã

Aventuras acontecem sempre em algum lugar e num dado momento. Você pode situar a sua no passado, no presente ou no futuro. Ela pode acontecer tanto num antigo castelo como num foguete.

Por fim, o narrador. Ele é a voz da história. Você pode começar a sua com o "eu", assim: "Eu comecei minha viagem...". Ou pode descrevê-la do ponto de vista do herói. Da seguinte forma: "Ele começou a sua viagem...". Tanto uma forma como a outra estão corretas. Tudo é uma questão de gosto e de estilo.

Narrador
É quem conta o que você está lendo. O autor pode usar o recurso de escrever na primeira pessoa (Eu) ou pode descrever a ação a partir do seu herói, na terceira pessoa (Ele).

Personagens
São os heróis e os outros integrantes da aventura. Estão em cena o tempo todo ou aparecem rapidamente e depois somem.

Ação
São os fatos que dão vida a um conto e vão acontecendo numa determinada seqüência imaginada pelo autor.

Enredo
É a ordem na qual se desenrolam as ações dentro de uma história. Cada escritor as organiza a seu modo.

Tempo e lugar
O primeiro é o momento em que acontece a narrativa: no tempo da vovó, no atual ou daqui a alguns anos. O segundo é o local onde se situam os fatos: um país, uma cidade, um continente.

Reinações de Narizinho (O casamento)

Monteiro Lobato
Na passarela do panteão dos personagens bem brasileiros, ele incluiu o Marquês de Rabicó.

O pai de Narizinho e Emília

José Bento Monteiro Lobato nasceu em Taubaté, cidade do interior de São Paulo, em 1882, e trabalhou inicialmente como advogado.

Anos depois, abandonou o ofício e foi viver na fazenda que herdou do avô. Começou a publicar seus primeiros contos.

Depois de fundar a própria editora e de lançar importantes autores nacionais, Monteiro Lobato resolveu dedicar-se à literatura infantil. Em 1921, publicou *Reinações de Narizinho*, a sua 1ª obra.

O Marquês de Rabicó. Em 1939, foi a vez de *O Sítio do Pica-Pau Amarelo*.

Ao todo, Monteiro Lobato escreveu 17 livros infantis, criando uma galeria de inesquecíveis personagens tipicamente brasileiros, como Dona Benta, Tia Nastácia e o Visconde de Sabugosa.

Ele morreu em São Paulo em 1948.

Lápis, papel e... muita vontade!

Desenhar é uma atividade quase tão antiga quanto caçar! Observando à sua volta, o homem criou o hábito de transferir para o papel o que via e sentia, utilizando linhas e traços.

Para desenhar, podemos nos inspirar na realidade ou soltar a imaginação. E ela não tem limites! Você não faria um avião igual ao do seu amigo, nem usaria as mesmas cores, não é?

Desenhar é divertido. Vejasó: numa praça, você pode juntar sementes, pedras e folhas mortas para fazer uma composição. Na praia, basta correr o dedo na areia. Vale tudo!

Lápis
O preto pode ter uma ponta do grafite que torna o traço mais ou menos escuro. O de cor dá mais vida ao desenho.

Carvão
O homem primitivo queimava madeira para ter luz e assar carne. Quando a madeira se apagava, virava carvão, um dos primeiros materiais com que desenhou.

Giz de cera
Que criança nunca brincou de riscar seja lá o que for com giz de cera? Pois bem, o giz também pode virar na nossa galeria de desenhos!

Pastéis
Ajeitar num gramado algumas pedras, bem à toa, pode ser bastante divertido! O desafio é fazer algo que se pareça, por exemplo, com um caminhão ou uma cesinha!

Nas asas da imaginação
A palavra "desenho" vem de desígnio, que significa destino. Quando desenhamos, deixamos que a nossa imaginação nos leve por um caminho construído a cada linha traçada.

Desenho

Figurativo ou abstrato?
Com o desenho, podemos representar a realidade que

Mariposa-monotipo
O mundo à nossa volta revela desenhos curiosos, como o deste inseto.

Um universo de múltiplas formas

A realidade está repleta de linhas: uma estrada no meio da serra ou a fachada de um prédio formam desenhos aos quais não se costuma prestar atenção. Mas eles estão aí.

O desenho recebe nomes diferentes em várias atividades profissionais. Ele é uma planta para o arquiteto que desenha prédios, ou um projeto para o decorador de uma casa. E também pode ser um cro para o maconeiro que fa pratileiras e armários.

Desenhando, o hom também avança no conhecimento da ciênci Reproduz células, órgã corpos celestes. Tais te devem ser muito prec

Imagens no céu
Nuvens desenham certas formas que ocupam a nossa imaginação.

Design variado
Simples objetos como cadeiras podem ter estilos diferentes.

O desenho e as invenções

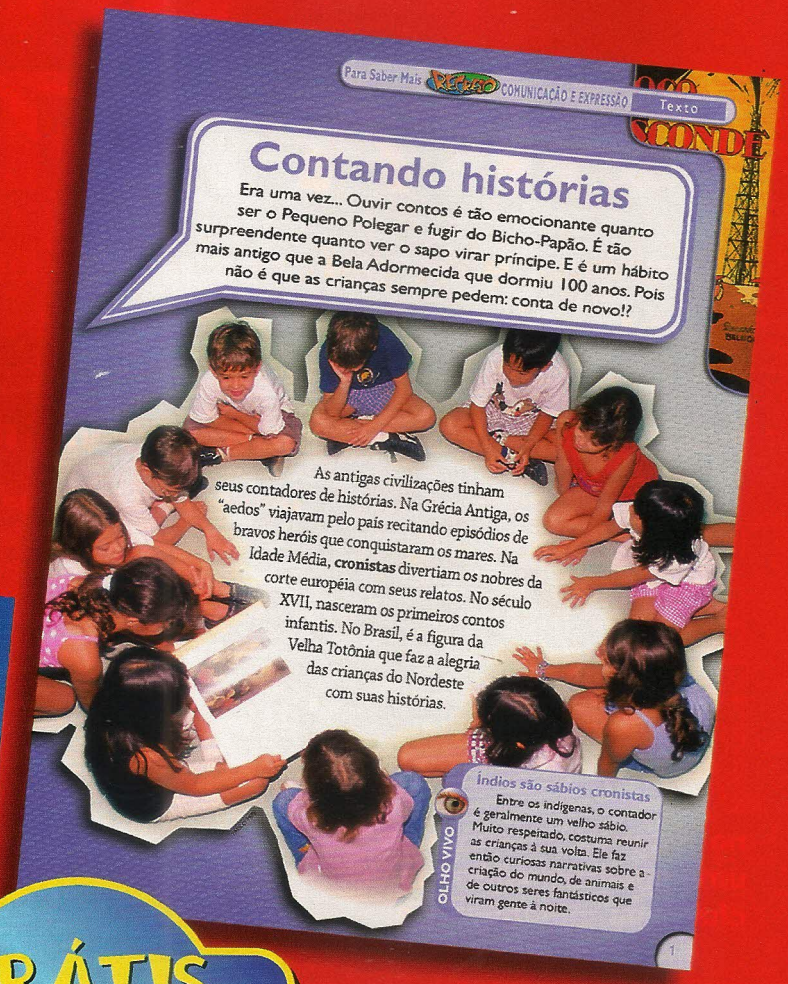
Foi no século XV, num período da história chamado Renascimento, que a arte de desenhar passou a ser admirada. Esse gosto foi e Itália. Leonardo da Vinci dos melhores artistas dess pinturas, ele fez incluindo máquinas voadoras baseadas na observação do vôo dos

A coleção que faz assuntos complicados parecerem brincadeira continua. Semana que vem, você recebe mais 2 fascículos grátis para guardar no seu fichário e montar uma enciclopédia só sua. PARA SABER MAIS. Colecione e divirta-se.

Quer saber?

CA FOI TÃO DIVERTIDO.

Sabia que o homem desenha desde os tempos das cavernas? Sabia que existem dois tipos de desenho: o concreto e o abstrato? Quer saber mais sobre Arte? Então leia tudo sobre o assunto no fascículo da próxima semana.



GRÁTIS
Semana que vem na sua Recreio.

Saber se comunicar é o mais importante para tirar notas altas em Comunicação e Expressão. Aproveite este fascículo e aprenda a contar histórias sem se enrolar.

Colecione! RECREIO

Abril

DA ÁGUA PARA A TERRA!

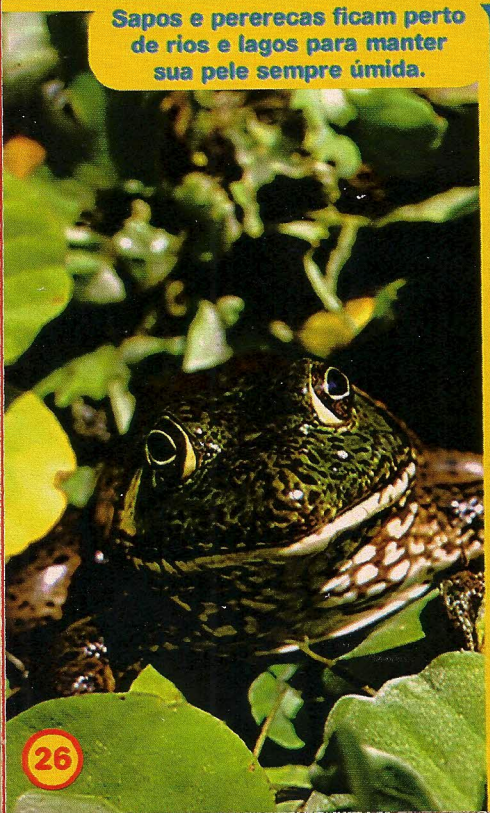
Os sapos e as pererecas são bichos bem curiosos. Eles respiram pela pele e, apesar de nascerem na água, passam a maior parte da sua vida na terra. Esquisito? Você ainda não viu nada.

Sapos e pererecas fazem parte de uma turma de bichos que pertence à classe dos anfíbios. Eles nascem como seres aquáticos, que respiram por meio de brânquias, igual aos peixes. Depois de algumas semanas de vida, no entanto, passam por uma supertransformação, chamada metamorfose: perdem a cauda, ganham pernas saltadoras e vão viver na terra!

Mesmo virando bichos terrestres, os sapos e as pererecas não vivem longe da água. É que respiram através da pele e, para isso, precisam mantê-la sempre úmida. Se a pele deles ficar seca, podem até morrer sufocados!

SIPA PRESS

Pequeno e venenoso, este sapo vive nas florestas da Costa Rica.



Sapos e pererecas ficam perto de rios e lagos para manter sua pele sempre úmida.

LUIS CARLOS KFOURI

SAPOS

Os sapos estão nos contos de fadas e lendas de vários países. A história mais famosa é a do príncipe transformado em sapo por uma bruxa. Para quebrar o encanto, uma linda e corajosa princesa lhe dá um beijo, o que dificilmente aconteceria de verdade.

Apesar da aparência estranha, os sapos são importantes para manter o equilíbrio na natureza. Um sapo adulto come uma quantidade equivalente a três xícaras cheias de insetos por dia. Isso se ele não estiver com muita fome! Se não fosse por eles haveria mais mosquitos, moscas e outros bichos desse tipo por aí.

Antigamente, muita gente achava que os sapos eram perigosos: bastaria encostar num deles para receber uma boa dose de veneno. Na verdade, não é bem assim. Eles têm

PERERECAS

As pererecas são parentes dos sapos. Diferenciar os dois é simples: elas têm *bolinhas* nas pontas dos dedos. Na verdade, essas bolinhas são ventosas, que a perereca usa para subir em árvores e grudar em lugares difíceis.

As pererecas são bem pequenas e leves. Medem cerca de três ou quatro centímetros. Não podem ser gordinhas porque senão escorregariam ao tentar subir nas árvores ou outros lugares.

Há algumas espécies venenosas e, ao contrário dos sapos, o veneno fica na pele da perereca. Se você segurar uma delas, por exemplo, pode sentir uma dormência temporária na mão, mas logo a sensação passa.

Alguns índios da Colômbia aproveitam o veneno das pererecas para caçar. Eles esfregam pontas de flechas nas costas delas para pegar animais com maior facilidade.

As pererecas coloridas são as mais venenosas. Por isso, elas nem se dão ao trabalho de se esconder de animais maiores. É que muitos predadores já aprenderam que as cores chamativas desses bichos significam perigo ou gosto ruim e passam bem longe.

Bonitas, mas perigosas, estas pererecas tem veneno na pele.

GAMMA/DANIEL HEUCLIN

Mais anfíbios

www.bioterium.com
(em português)

CONSULTORIA: MARCUS BUONONATO, BIÓLOGO ESPECIALISTA EM ANFÍBIOS E RÉPTEIS.

mesmo uma bolsa que produz veneno e fica atrás dos olhos.

Mas para que ele seja liberado é preciso apertar essa bolsa. Ou seja, o veneno é apenas sua forma de defesa e se torna perigoso se entrar em contato com a boca ou com os olhos do "invasor".

GAMMA/PATRICK BLANC

Será que ele vira príncipe se ganhar um beijinho?

OS FROGS

(versos em portunglês)

O sapo se apaixonou
pela rã americana.
Ele, um sapo da Amazônia
ela, uma rã texana.

O casal Frog está ***in love***
mais ainda quando chove.
Sempre ***singing in the rain***
só os dois e
nobody, mais ninguém.

Por
Ciça Fittipaldi*

ILUSTRAÇÃO: FÁBIO FIGUEIREDO

* CIÇA FITTIPALDI é autora e ilustradora de livros infantis, já recebeu o prêmio Jabuti e tem vários livros publicados no exterior.

DESENROLANDO A LÍNGUA EM INGLÊS

In love: apaixonado.
Singing in the rain: cantando na chuva.
Nobody: ninguém.

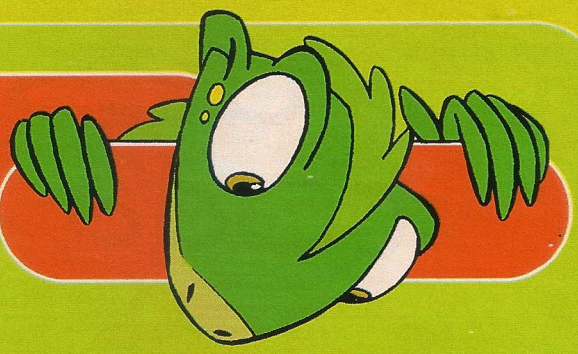
O desejo de toda criança

pecompé®

TODA CRIANÇA MERECE

www.pecompe.com.br - E-mail: pecompe@ssnet.com.br
Fone: (18) 643-5500 - Fax: (18) 643-5503

Você está



mais forte

mais inteligente

e quer saber mais sobre

paquera mais

games mais

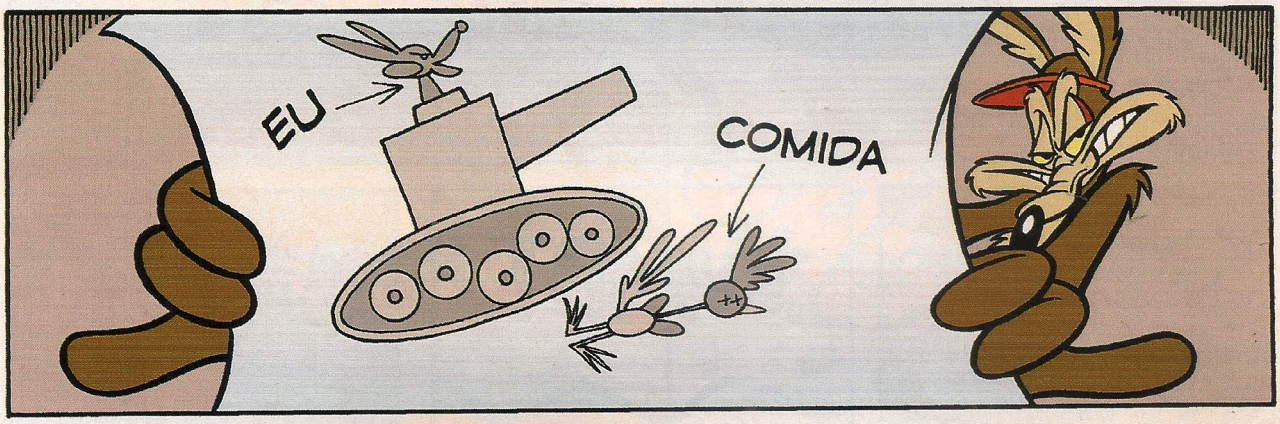
Internet mais

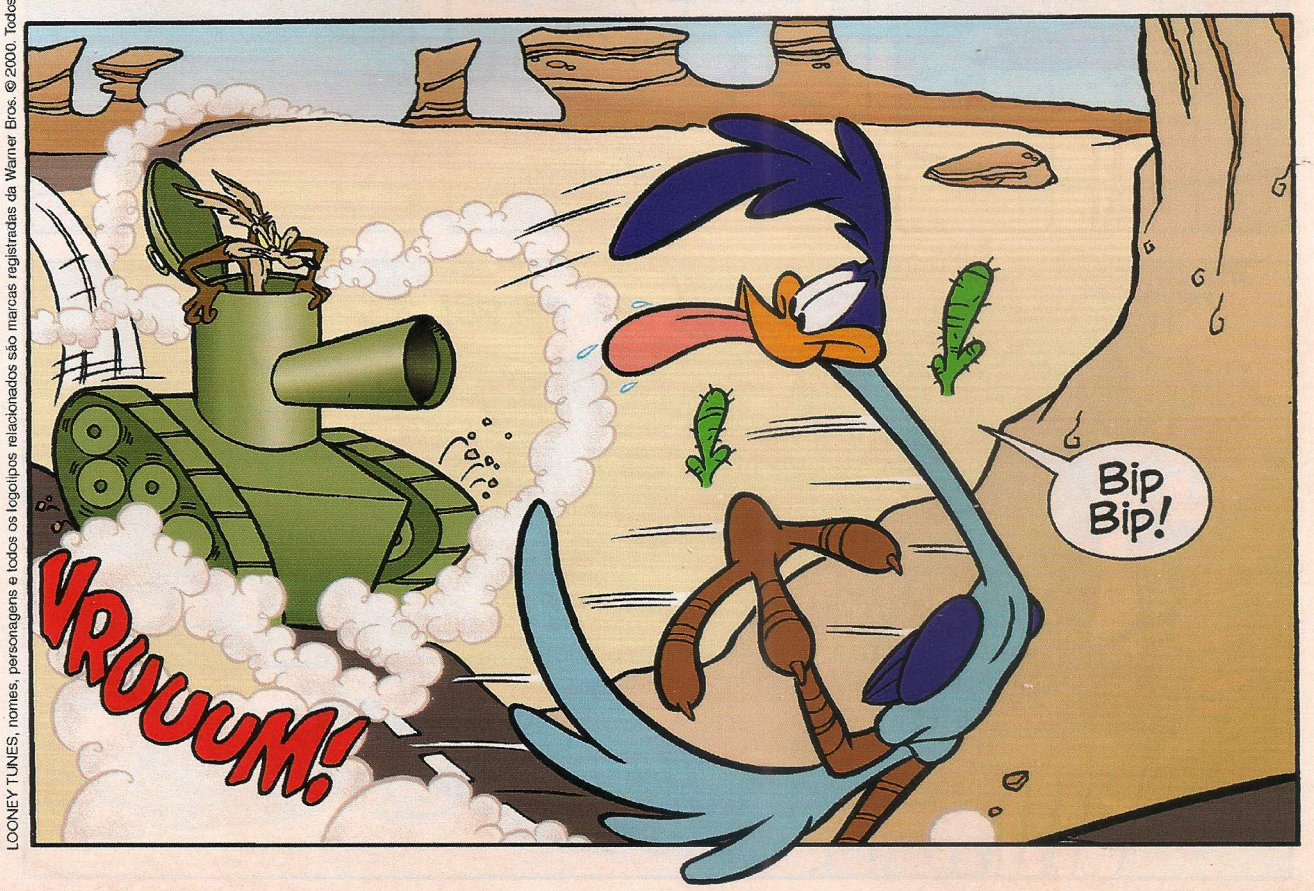
novidades

leia Kid+ mais

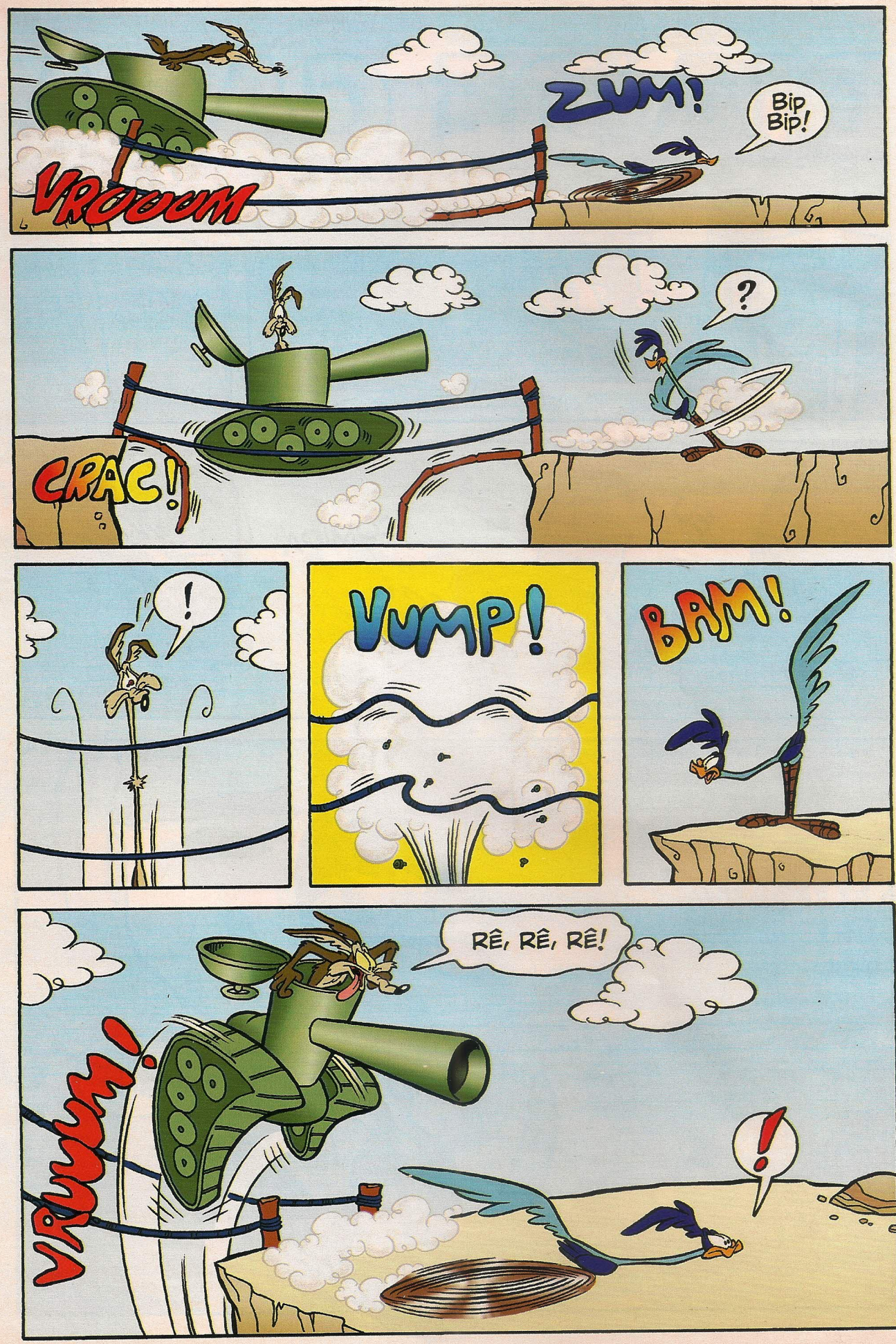
A revista para quem é D+ mais !

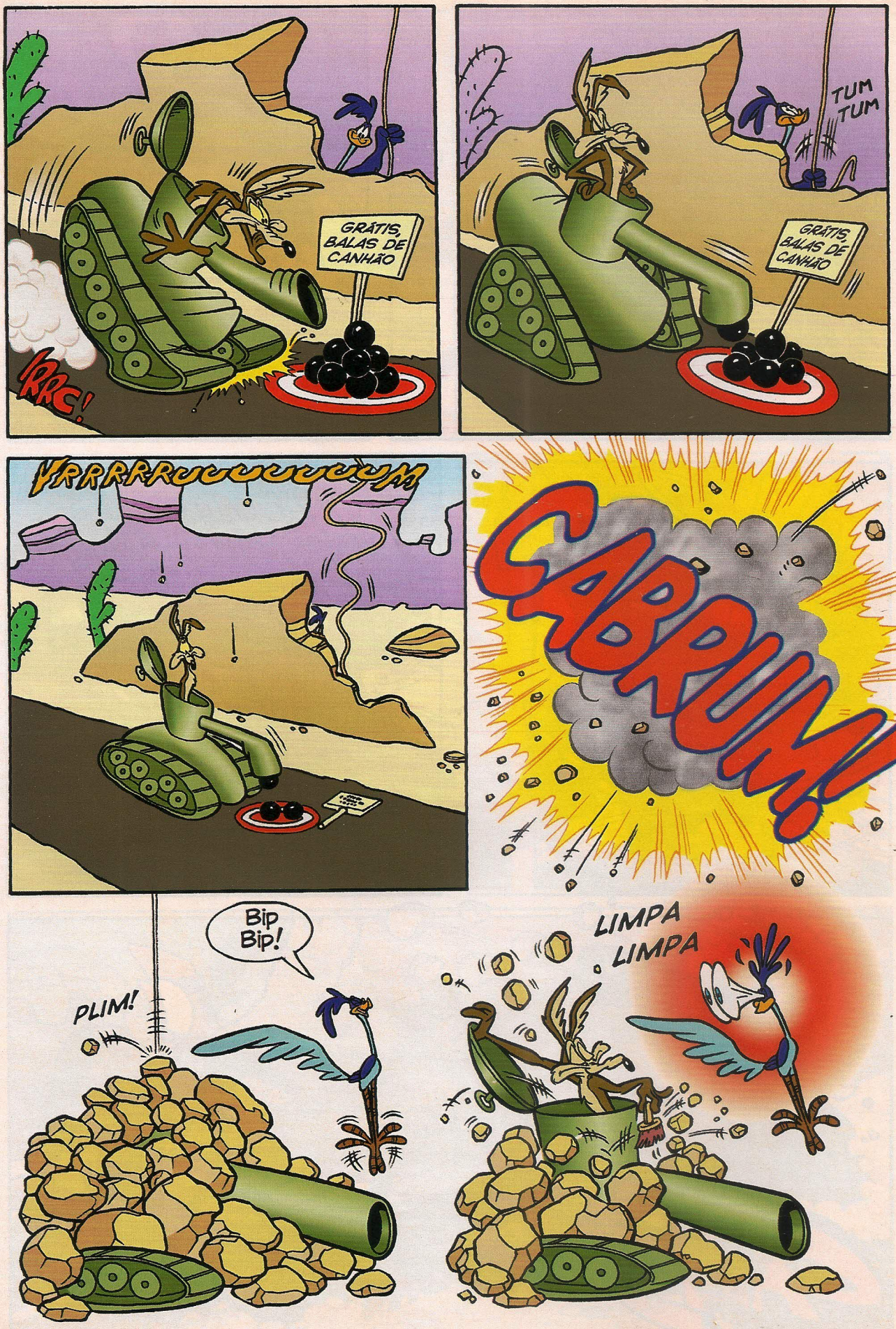
DIA DE CAÇA



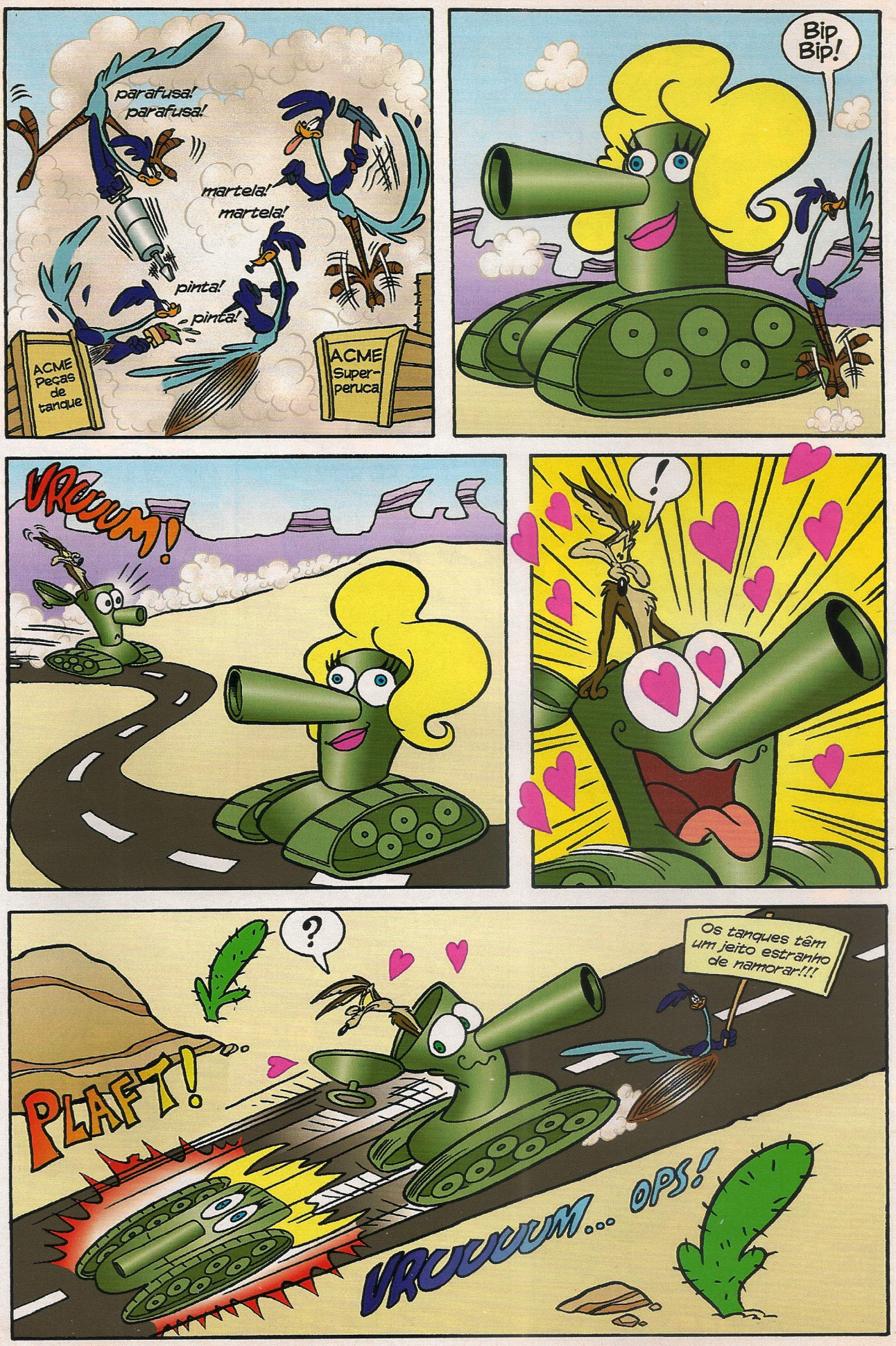


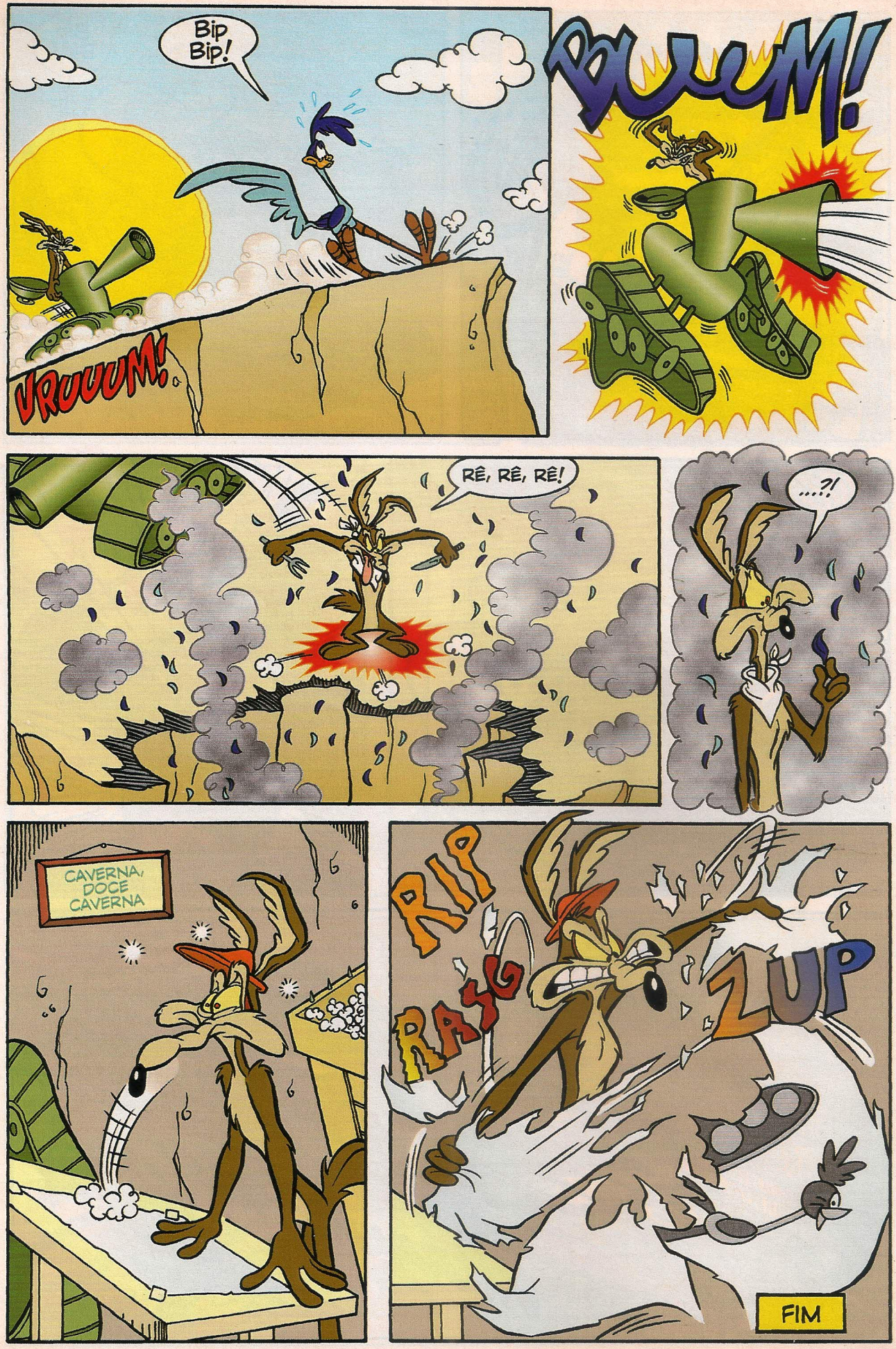
LOONEY TUNES, nomes, personagens e todos os logotipos relacionados são marcas registradas da Warner Bros. © 2000. Todos os direitos reservados.


VROUUM
ZUM!
Bip Bip!
CRAC!
?
!
VUMP!
BAM!
VRUUM!
RÊ, RÊ, RÊ!
!

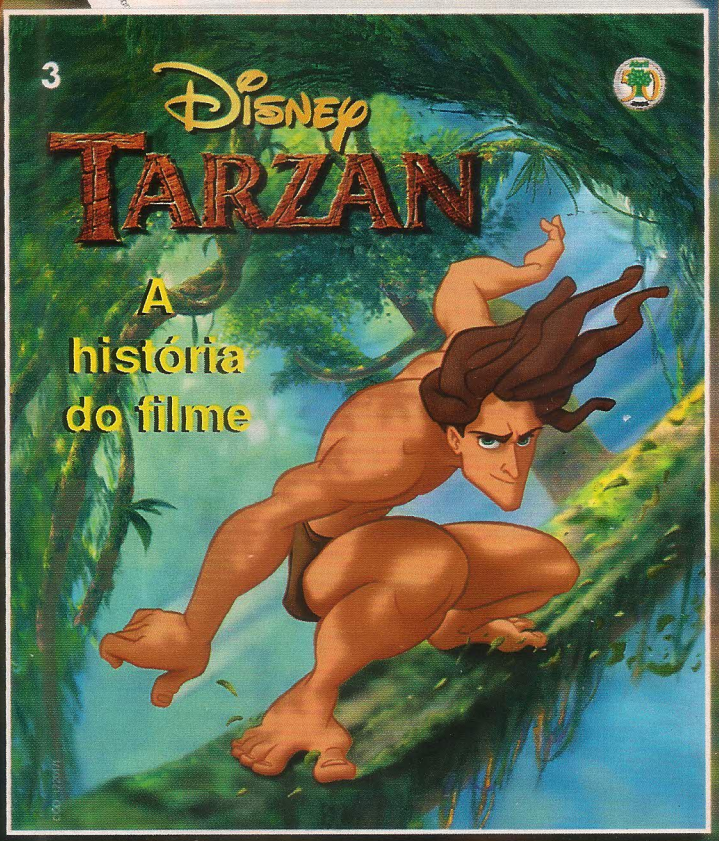

GRÁTIS, BALAS DE CANHÃO
RRC!
TUM TUM
GRÁTIS, BALAS DE CANHÃO
VRRRRRUUUUUUUUUM
CABRUM!
Bip Bip!
PLIM!
LIMPA LIMPA

PINTA!
PINTA!
Bip
Bip!
ZUM!
VRUUUUM!
!
CRAS


parafusa!
parafusa!
martela!
martela!
pinta!
pinta!
ACME Peças de tanque
ACME Super-peruca
Bip Bip!
VRUUUM!
!
?
PLAFT!
Os tanques têm um jeito estranho de namorar!!!
VRUUUUM... OPS!


Bip Bip!
VRUUUM!
BUUUM!
RÊ, RÊ, RÊ!
...?!
CAVERNA, DOCE CAVERNA
RIP
RASG
ZUP
FIM

DA SELVA PARA VOCÊ UM LIVRO E UM CD!



© Burroughs e Disney

Nas bancas e livrarias!

Vá correndo buscar o seu!

EDITORA Abril

EDITORA Abril

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico
Vice-Presidente de Operações e Controle: Gilberto Fischel

Diretor de Publicidade: Celso Marche
Diretor de Desenvolvimento Editorial: Celso Nucci Filho
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig
Planejamento e Controle de Gestão: Maurício Dabul

RECREIO

Diretor-Superintendente: Andrés Bruzzone

Redatora-Chefe: Gisleine Carvalho

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editora Especial: Mariana Scalzo
Editora: Mônica Pina
Repórteres: Cristiane Yamazato, Mariana Weber

Diagramadores: Luciana Gianesi e L. Ricardo Wandscheer

Colaboraram Nesta Edição: Cristiane de Oliveira Pereira, Paulo Roberto Pompêo (revisão)

Consultoras Pedagógicas: Marta Wolak Grosbaun, Lídia Izecson de Carvalho

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Suzana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

Comercial
Gerente de Produto: Patrícia L. Joly
Gerente de Produção e Prepress: Marcos C. Agueda

Gerente de Finanças e Assinaturas: Eliseu Urban

Diretora de Publicidade: Mariane Ortiz
Gerente de Marketing Publicitário: Fabiani Garbatti Ratto
Executivas de Contas: Leticia Di Lallo, Sandra Mara Moskovich, Susana Vieira Silva
Coordenadora: Juliana de Moura

Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Lídia Colavitti
Diretor de Vendas: William Pereira

Diretor Escritório Brasília: Luiz Edgar P. Tostes
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Diretor Escritório Rio de Janeiro: Paulo Roberto Simões

Abril

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidentes: Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald

www.abril.com.br

Piadinhas

O que disse o Tarzan quando viu o elefante de óculos escuros?
Nada. Ele não o reconheceu.

Qual é o bicho que anda com as patas?
O pato.

-Tive um pesadelo horrível! Sonhei que estava comendo uma macarronada.
-E o que há de ruim nisso?
-É que não consigo mais encontrar os cordões do meu tênis!

-Joãozinho, o que você está estudando?
-Geografia, mamãe.
-Então me diga: "Onde fica a Inglaterra?".
-Na página 83.

O pernilonguinho pedia para sua mãe:
-Deixa eu ir ao teatro, deixa...
-Não, não pode.
-Ah! Deixa vai...
-Tá bom. Pode ir ao teatro, mas cuidado com os aplausos.

Visite o nosso site:
www.recreionline.com.br

Entre em contato com a gente:
Atendimento ao leitor:
Tel.: (0XX11) 3037-4447
Fax: (0XX11) 3037-4468
E-mail:
recreio@abril.com.br
Para anunciar:
(0XX11) 3037-4074
www.publiabril.com.br

EDITORA Abril

RECREIO

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, fax: (0XX11) 3037-4468.
Atendimento ao Leitor: tel.: (0XX11) 3037-4447.

Escritórios no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (31) 282-0630; fax: (31) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações, tel.: (47) 329-3820, telefax: (47) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (61) 315-7554, fax: (61) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26.º and., conjs. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, tel.: (19) 233-7175, telefax: (19) 232-7975
Curitiba: r. Av Cândido de Abreu, 651, 12º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110
Florianópolis: r. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl 107, Coml. Via Lagoa da Conceição, Interação Publicidade, tel.: (48) 232-1617, telefax: (48) 232-1782
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, SRS Propaganda e Repres. e Coml. Ltda, telefax: (85) 264-3939
Goiânia: r. 10 nº 250 lj 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Repres. Ltda, tel.: (62) 215-3274, telefax: (62) 215-5158
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Best Seller Repres. Coml, telefax: (43) 325-9649
Porto Alegre: r. dos Andradas, 1001, sl 902, Centro, CEP 90020-007, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 211-6744, fax: (51) 211-6908
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15.º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, MultiRevistas Publicidade Ltda, telefax: (81) 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda, tel.: (16) 635-9630, fax: (16) 635-9233
Rio de Janeiro: Praia de Botafogo, 501, 1º and., Bl B - Botafogo, CEP 22250-040, Paulo Renato Simões, tel.: (21) 546-8100, fax: (21) 546-8201
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consult. Publ. e Repres., telefax: (71) 341-4992/4996
Vitória: av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4.º and., sl. 408/409, Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, DU'Arte Propag. e Marketing Ltda, tel.: (27) 325-3329, fax: (27) 325-9487

Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Ldª., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Ldª., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA ABRIL DO ESTUDANTE • SAÚDE

Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.

Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO • TERRA

Esportes
PLACAR

Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME

Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA!MAIS

Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
BONS FLUIDOS EM CASA

Entretenimento
CONTIGO • SHOW BIZZ • MINHA NOVELA • REVISTA DA WEB!

RECREIO (ISSN 15177467) ano 1 / nº 2 é uma publicação semanal da Abril S.A. - Divisão Jovem. Todos os direitos reservados. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP, tel.: (011) 3990-2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. Edições anteriores: (mediante disponibilidade de estoque): Central de Atendimento, de 2ª à 6ª, das 8h às 22h, tel.: (011) 3990-2200, fax: (011) 3990-2233, pelo e-mail: abril.ea@abril.com.br ou peça para Abril S.A. - Caixa Postal 14.151, CEP stercard, Diners, American Express e Solo ao preço da última edição em banca mais despesas operacionais. Solicite também através de seu jornaleiro ao preço da última edição em banca. RECREIO não admite publicidade redacional.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A. IVC

DIVIRTA-SE

Aqui vão algumas dicas de lançamentos.

LIVRO

LEITOR DETETIVE

Muita gente já conhece o garoto Nicolino e sua turma. Mas, para quem nunca ouviu falar deles, Eva Furnari escreveu um novo livro chamado *Operação Risoto*. Através de bilhetes, cartas e fotos dos personagens, ela conta a história de um roubo. Prestando atenção nas pistas que aparecem na história, você mesmo pode desvendar o mistério. O livro é da Editora Ática e faz parte da coleção Piririca da Serra.

GAME

ENTRE NESTA AVENTURA

Quem gostou de *Toy Story 2* já pode curtir o game com as aventuras do *cowboy* Woody e do astronauta Buzz. O roteiro é o mesmo do filme: um colecionador maluco leva Woody embora e seus companheiros se unem para resgatá-lo. Mas você é quem assume o comando da missão para trazer seu amigo de volta. O game foi lançado para Playstation e Nintendo 64 e é para um jogador.

DE CARONA NO FOGUETE

A Família Cósmica é um CD-ROM com 24 brincadeiras para você se divertir visitando uma família em um foguete. Com animações, humor e muita música, você participa de jogos e em cada nível descobre novos prêmios e surpresas.

CD-ROM

capa dura

+

fascículo Nº1

+

separadores

R$ 3,90

Se você ainda não tem a capa dura da coleção "Para Saber Mais", corra até a banca mais próxima.

RECREIO

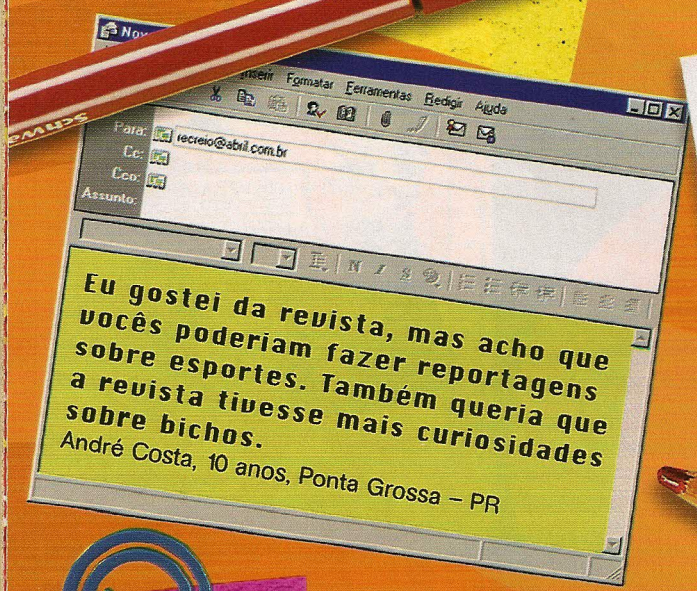
EDITORA Abril

CORREIO @

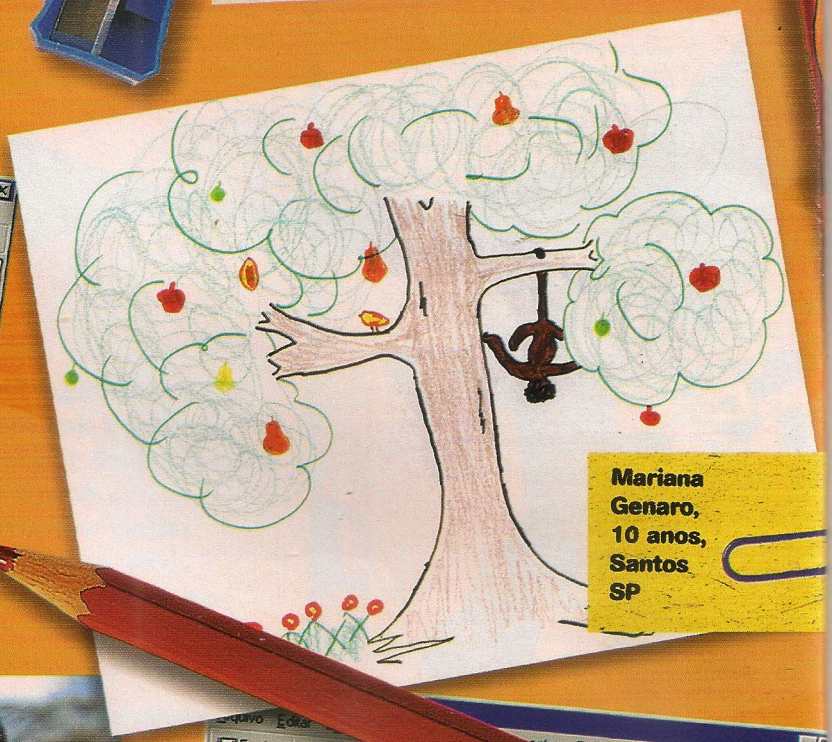
ESCREVA PARA A GENTE:

Revista Recreio
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP
CEP 05425-902
E-mail:
recreio@abril.com.br

Oi, pessoal!
Minha mãe comprou a RECREIO e eu adorei! Só quero fazer um pedido: coloquem um monte de Pokémon na revista, tudo bem? Um milhão de beijos e abraços para todo mundo da redação.
Juliana Alves, 9 anos, São Carlos – SP

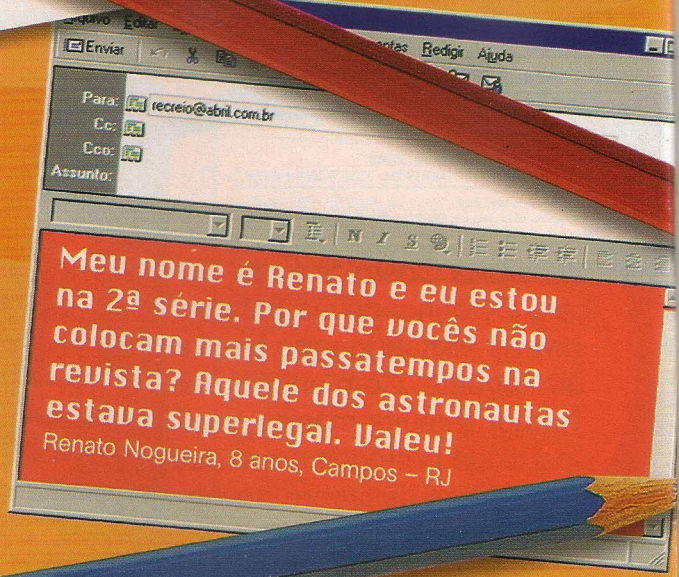


Eu gostei da revista, mas acho que vocês poderiam fazer reportagens sobre esportes. Também queria que a revista tivesse mais curiosidades sobre bichos.
André Costa, 10 anos, Ponta Grossa – PR



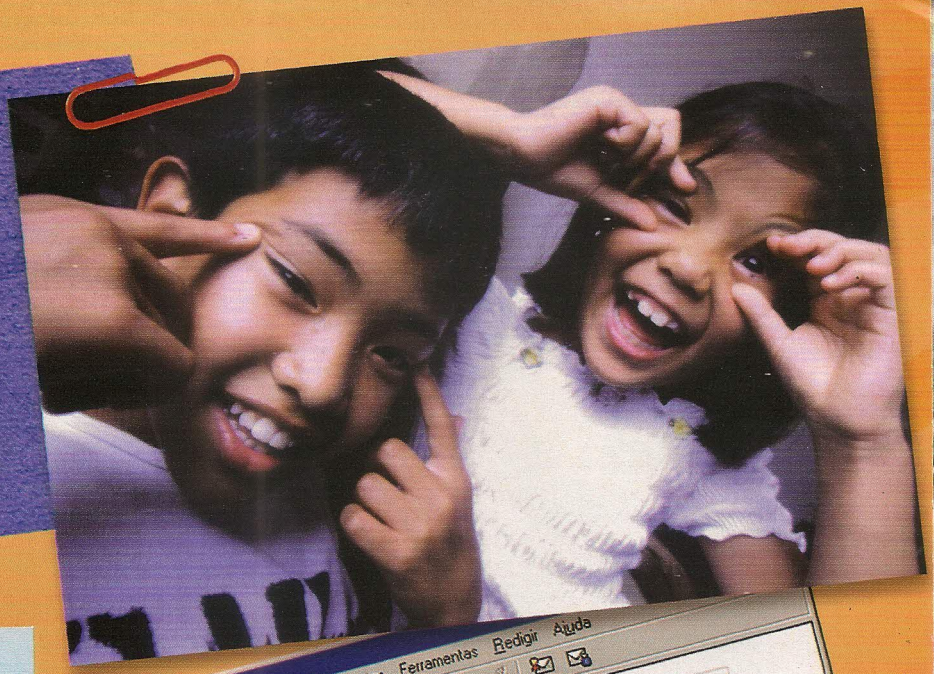
Mariana Genaro, 10 anos, Santos SP

Esta é a minha gatinha Marylou.
Luciana Silveira, 9 anos, Campinas – SP

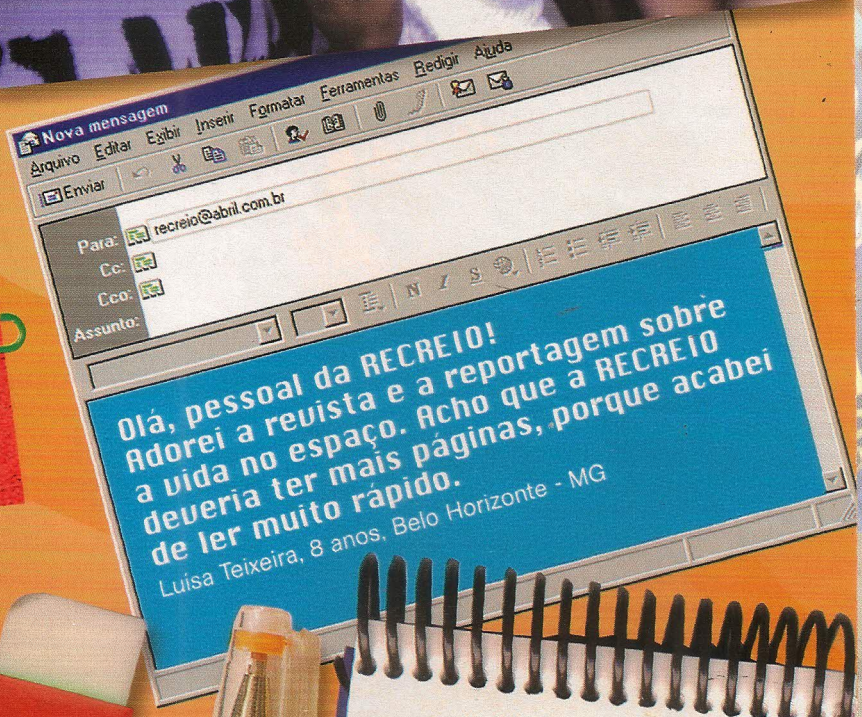


Meu nome é Renato e eu estou na 2ª série. Por que vocês não colocam mais passatempos na revista? Aquele dos astronautas estava superlegal. Valeu!
Renato Nogueira, 8 anos, Campos – RJ

Oi, turma da RECREIO!
Estamos mandando esta foto nossa porque gostaríamos de vê-la publicada na revista. Se a foto sair no *Correio*, vamos enviar a revista para os nossos pais que estão lá no Japão.
Renata, de 8 anos, e Felipe Arakaki, de 11 anos,
São Paulo - SP



Luis Almeida, 9 anos, Recife – PE



Olá, pessoal da RECREIO!
Adorei a revista e a reportagem sobre a vida no espaço. Acho que a RECREIO deveria ter mais páginas, porque acabei de ler muito rápido.
Luisa Teixeira, 8 anos, Belo Horizonte - MG

Olá, galera,
Estou escrevendo para dizer que achei a revista da hora! Fiz o panda de massinha, mas não encontrei massa preta e meu urso acabou ficando branco e azul. Queria que vocês dessem outras dicas de coisas e animais que a gente pudesse fazer com massinha!
Ana Carolina Pontes, 7 anos, Vitória - ES

Olá, galera da RECREIO!
Mandei um versinho para vocês:
Se for para esquentar,
que seja no Sol
Se for para enganar,
que seja o estômago
Se for para perder,
que se perca o medo
Se for para chorar,
que se chore de alegria
Se for para ler, que seja a RECREIO!
Fabiana Andrade, 7 anos, Salvador – BA

DESAFIO

Adivinhe quem é?

Você sabe que bicho é esse que, apesar de ser um felino, adora nadar?

EDUARDO ALBARELLO

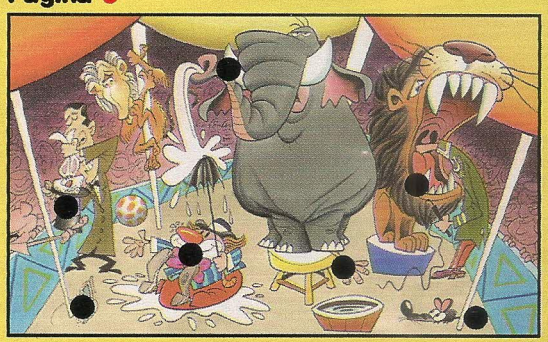
Resposta: onça.

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

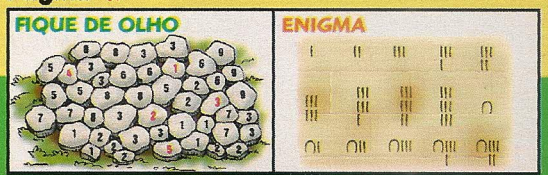
Página 4

1) A fumaça colorida do navio.
2) O canguru no bico do pelicano.
3) A girafa no mar.
4) O esquiador na onda.
5) O boneco de neve na praia.
6) O vendedor de sorvete com roupa de esquimó.
7) O jacaré debaixo do guarda-sol.

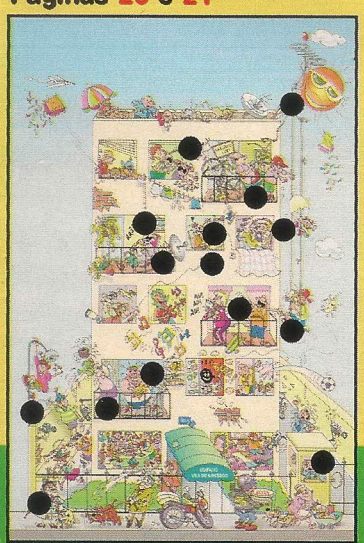
Página 8



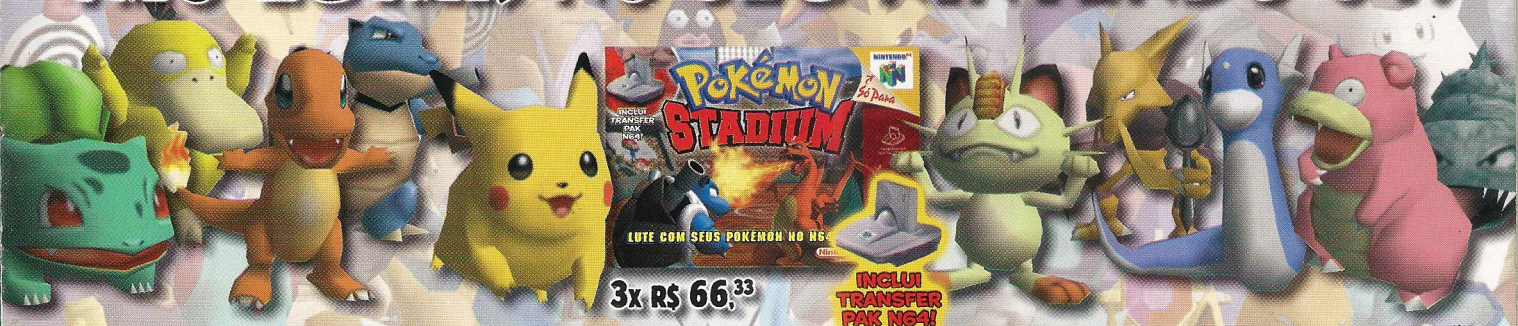
Página 17



Páginas 20 e 21



POKÉMON STADIUM: AGORA ELES VÃO LUTAR NO SEU NINTENDO 64!

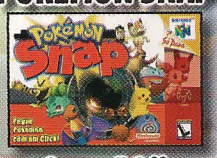


3x R$ 66,33

INCLUI TRANSFER PAK N64!

THE LEGEND OF ZELDA

3x R$ 46,33

POKÉMON SNAP


3x R$ 56,33

DONKEY KONG 64

3x R$ 73,00

MARIO PARTY 2

3x R$ 56,33

TOY STORY 2

3x R$ 56,33

SUPER SMASH BROS

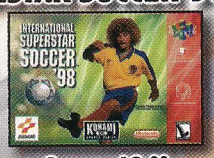
3x R$ 56,33

JET FORCE GEMINI

3x R$ 56,33

MARIO PARTY

3x R$ 46,33

INTERNATIONAL S.STAR SOCCER 98


3x R$ 43,00

RAYMAN 2

3x R$ 56,33

SUPER MARIO 64

3x R$ 33,00

SHADOW MAN

3x R$ 49,67

POR + R$ 40 LEVE WIPEOUT 64 OU TUROK 2, OU MISCHIEF MAKERS

NINTENDO 64

COM 2 CONTROLLERS
3x R$ 153,00

2 OPÇÕES PARA VOCÊ ESCOLHER!

COM STAR WARS: RACER

3x R$ 166,33

CARTUCHO DE EXPANSÃO
3x R$: 26,33

CONTROLLER N64
NAS CORES AMARELO, AZUL, CINZA, PRETO, VERDE E VERMELHO.
3x R$: 23,00

RUMBLE PAK
3x R$: 16,33

CARTUCHO DE MEMÓRIA
3x R$: 16,33

DIRECTSHOPPING CINCO ANOS

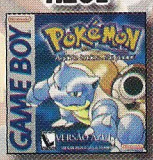
Nintendo by gradiente

TRANSPARENTE

GAME BOY COLOR
3x R$ 99,67
KIWI
TEAL

POKÉMON AMARELO

3x R$ 33,00

POKÉMON AZUL


3x R$ 33,00

POKÉMON VERMELHO

3x R$ 33,00

POKÉMON PINBALL

3x R$ 36,33

INCLUI FUNCA RUMBLE

FIFA 2000

3x R$ 33,00

TARZAN
SÓ PARA GAME BOY COLOR

3x R$ 33,00

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

Preços válidos até 30/04/2000 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso

www.dshop.com/nintendo (0**11) 7266-7777

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO NR04A

ALMAP/BBDO

Os m&m's® MARCA CONFEITOS DE CHOCOLATE MINIS® mergulharam no chocolate branco.

Chegou Milky Way®.
O chocolate branco recheado com
m&m's® MARCA CONFEITOS DE CHOCOLATE MINIS® e flocos de arroz.